

2021
REGLAS DE JUEGO OFICIALES
DE LA
NATIONAL FOOTBALL LEAGUE



Roger Goodell, Comisionado

Cambios de reglas 2021

Regla-Sección-Artículo

- | | |
|--------------|---|
| 5-1-2 | Modifica los numerales de los jugadores permitidos por posición. |
| 8-1-2 | Modifica el castigo para los pases hacia el frente ilegales. |
| 11-3-3 | Modifica el cobro de castigos aceptados en intentos de punto extra o conversión de dos puntos. |
| 12-2-4 | Expande la prohibición de los bloqueos debajo de la cintura. |
| 15-3-9, 19-2 | Permite a los Oficiales de repetición proveer información específica y objetiva a los oficiales en el campo de juego. |
| 16-1-1 | Elimina el tiempo extra en los partidos de pretemporada |

PRÓLOGO

Esta edición de las reglas de juego oficiales de la National Football League contiene todas las reglas actuales que gobiernan el deporte de fútbol americano profesional que están vigentes durante la temporada 2019 de la NFL. Los equipos miembros de la liga pueden enmendar las reglas de vez en cuando, siguiendo los procedimientos aplicables de votación para la Constitución y estatutos de la NFL.

Cualquier disputa o petición de interpretación que emerja de estas reglas entre miembros de la liga será dirimida por el Comisionado de la liga, cuya decisión será inapelable.

Dado que partidos entre rivales de las dos conferencias se celebran en la pretemporada, temporada regular y posttemporada en la NFL, todas las reglas de juego oficiales aplican uniformemente a tanto la Conferencia Americana (American Football Conference) como a la Conferencia Nacional (National Football Conference).

Donde aparezca la palabra “ilegal” en estas reglas de juego, se refiere a un término técnico de la institución referente estrictamente a actos que violan las reglas de juego de la NFL. No quiere decir o connotar ilegalidad bajo ninguna ley pública, o las leyes y reglamentos de cualquier otra organización.

El término “flagrante”, de la manera en que es usado aquí para describir un acto de un jugador, quiere decir que el grado de violación de las reglas—usualmente una falta personal o rudeza innecesaria—es extremadamente objetable, visible, innecesaria, evitable o gratuita. “Flagrante” en estas reglas no implica necesariamente malicia de parte del jugador infractor o una intención de lesionar al oponente.

Mínimo de 3' (0.91 m) desde la línea punteada amarilla de la zona de anotación hasta el muro del campo de juego para estadios construidos o renovados después de 2016.

Mínimo de 3' (0.91 m) desde la línea punteada amarilla de la zona de anotación hasta el muro del campo de juego para estadios construidos o renovados después de 2016.

Los logos del centro, sean pintados o trazados, no pueden exceder los 1,200 pies cuadrados (111.5 metros cuadrados) o extenderse más allá de las líneas de yarda 40, lo que ocurra primero. La superficie será calculada usando el arte del logo y una grilla 1'x1' para medir el logo con precisión.

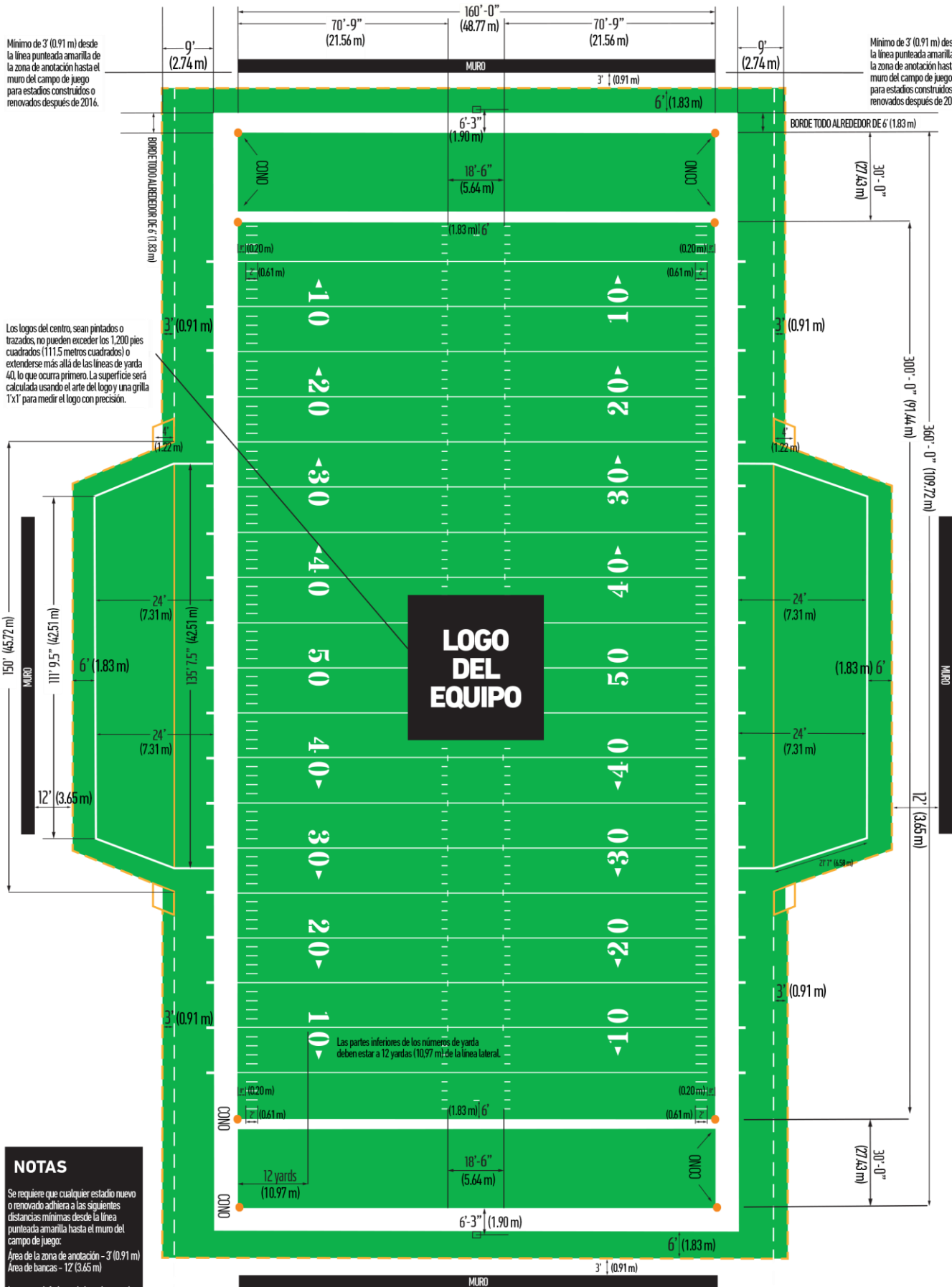
Las partes inferiores de los números de yarda deben estar a 12 yardas (10.97 m) de la línea lateral.

NOTAS

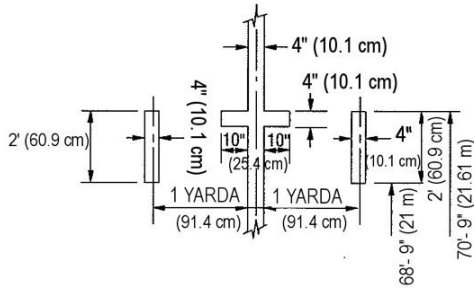
Se requiere que cualquier estadio nuevo o renovado adhiera a las siguientes distancias mínimas desde la línea punteada amarilla hasta el muro del campo de juego:

Área de la zona de anotación - 3' (0.91 m)
 Área de bancas - 12' (3.65 m)

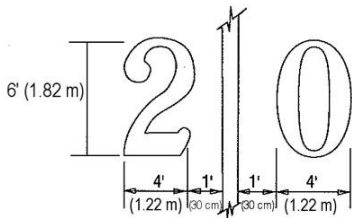
Las partes inferiores de los números de yarda deben estar a 12 yardas (10.97 m) de la línea lateral.



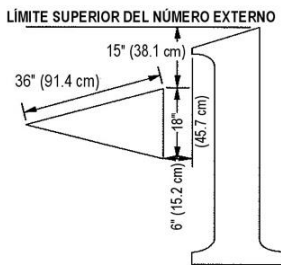
Marcas de yarda internas



Dimensiones para los números en el campo de juego



Dimensiones para las flechas direccionales



Marcas en el campo

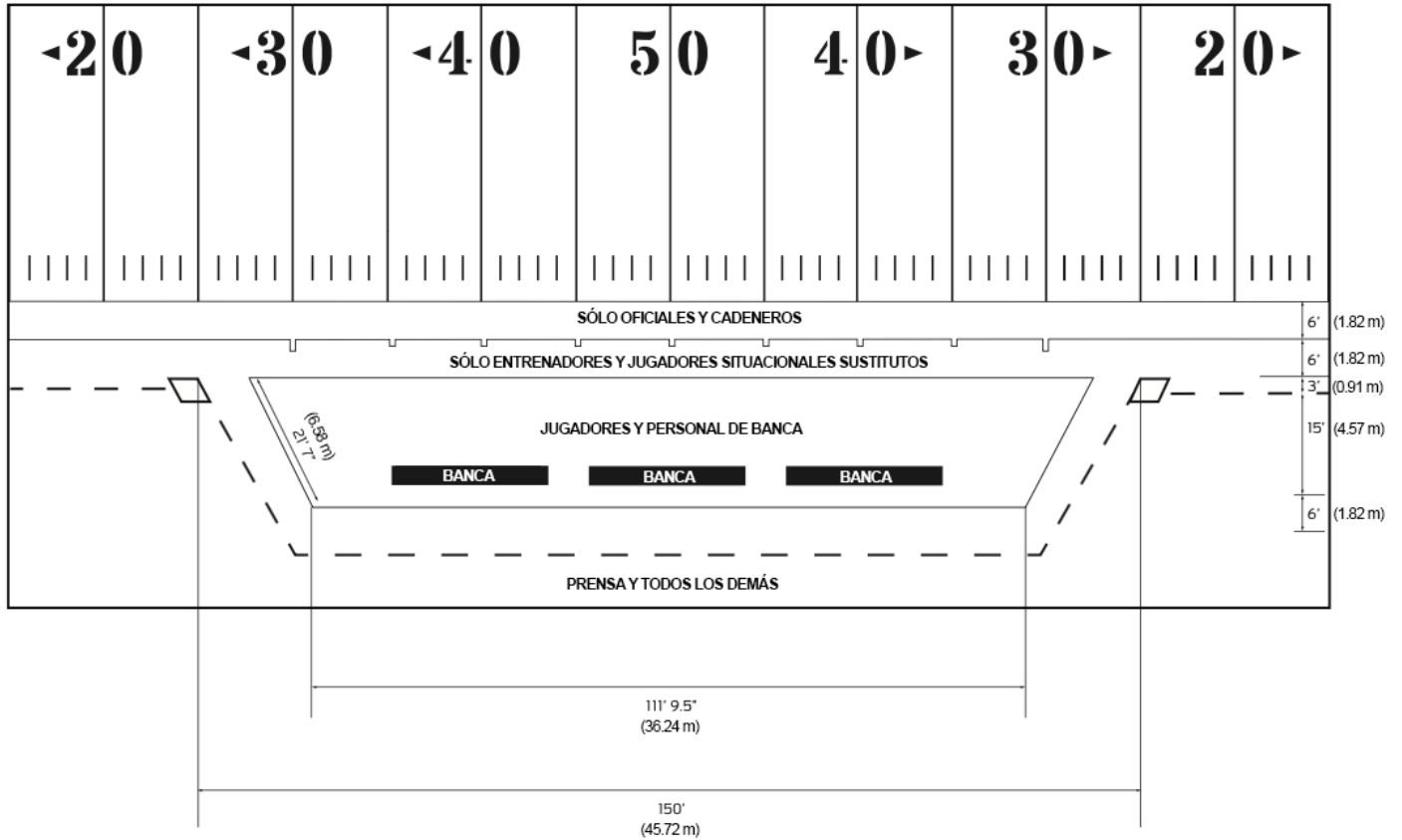
1. El campo de juego estará delimitado con un borde sólido de color blanco de seis pies (1.82 m) de ancho a lo largo de las líneas finales y las líneas laterales. Habrá una línea punteada adicional de color amarillo nueve pies (2.74 m) más allá del límite exterior de este borde a lo largo de cada línea lateral en las zonas donde no hay bancas, y tal línea punteada será continua en ángulo a partir de cada línea de yarda 30, pasando por detrás de la zona de la banca (todas las bancas a un mínimo de 30 pies [9.14 m] a partir de las líneas laterales) a una distancia de seis pies (1.82 m). En cada zona de anotación, esta línea punteada amarilla está a seis pies (1.82 m) del borde sólido blanco. Estas líneas punteadas amarillas deben ser de ocho pulgadas (20.2 cm) de ancho y dos pies (60.9 cm) de largo, con un espacio de un pie (30.8 cm) entre ellas. Además, dentro de cada zona de las bancas, una línea sólida amarilla seis pies (1.82 m) detrás del borde sólido delimitará una zona especial para entrenadores, detrás de la cual deben permanecer todos los jugadores, excepto uno que esté registrando el partido. Además, una línea punteada blanca de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho y cuatro pies (1.21 m) de largo, con intervalos de dos pies (60.9 cm), estará marcada tres pies (91.4 cm) dentro de la línea restrictiva de nueve pies (2.74 m) sobre la línea lateral, extendiéndose para encontrarse con la línea punteada amarilla existente seis pies (1.82 m) detrás de ambas zonas de anotación y en cada espacio para la televisión fuera de las zonas de las bancas.

2. Todas las líneas deben ser de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho, con excepción de la línea de gol y las líneas amarillas, que deben ser de ocho pulgadas (20.2 cm) de ancho. La tolerancia para los anchos de las líneas es $+\frac{1}{4}$ de pulgada (6 mm).
3. Toda la planimetría debe ser ajustada a las dimensiones mostradas en el plano con una tolerancia de $+\frac{1}{4}$ de pulgada (6 mm). Todas las líneas son rectas.
4. Todas las líneas limitantes, líneas de gol y líneas de yarda

marcadas deben ser continuas.

5. Las cuatro intersecciones de las líneas de gol con las líneas laterales deben estar marcadas con conos (pylons) ubicados en las esquinas interiores de la zona de anotación y en la línea de gol. Los conos (pylons) deben estar ubicados en los bordes interiores de las líneas blancas y no deben tocar la superficie del propio campo de juego.
6. Todas las líneas deben estar marcadas con un material que no sea nocivo para los ojos o la piel.
7. No debe haber bancas ni accesorios rígidos a menos de 10 yardas (9.14 m) de las líneas laterales. Si el espacio lo permite, deben estar ubicados aún más atrás.
8. Las bancas de los jugadores pueden estar ubicadas en cualquier parte entre las respectivas líneas de yarda 35. Donde sea posible, se extiende una continuación de la línea punteada amarilla desde las líneas de yarda 30 hasta un punto seis pies (1.82 m) detrás de las bancas de los jugadores, a modo de encerrar esta zona.
9. Una flecha blanca debe ubicarse en el suelo adyacente al extremo superior de cada número (con excepción del 50), con el vértice apuntando hacia la zona de anotación. Los lados más largos de la misma miden 36 pulgadas (91.4 cm) de largo, mientras que la base de ese triángulo mide 18 pulgadas (45.7 cm). Esa base debe empezar 15 pulgadas (38.1 cm) debajo del límite superior de los números y a seis pulgadas (15.2 cm) del borde más cercano a la línea de gol del número externo (excepto el 50).
10. La ubicación de las líneas internas es de 70'9" (21.61 m) para el fútbol americano profesional y de 60'0" (18.2 m) para el fútbol americano universitario, desde el borde blanco lateral. Para terrenos usados principalmente por la NFL, las líneas internas profesionales deberían ser de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho por dos pies (60.9 cm) de largo. Si hubiere líneas alternativas universitarias, deben ser de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho por un pie (30.4 cm) de largo.
11. Se debe tener cuidado con cualquier marcación hecha dentro de cualquier zona de anotación, decoración o identificación del club en la línea de yarda 50. Dichas marcas o decoraciones bajo ningún aspecto deben causar confusión con las delineaciones de las líneas de gol, líneas laterales y líneas finales. Tales marcas o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.

ZONA DE BANCAS MOSTRANDO LAS ÁREAS RESTRICTIVAS



ORDEN DE LAS REGLAS

Regla		Página
1	El campo	1
2	El balón	3
3	Definiciones	4
4	Tiempo de juego	13
5	Jugadores, sustitutos, equipo, reglas generales	19
6	Patadas libres	26
7	Balón en juego, balón declarado muerto, golpeo (scrimmage)	29
8	Pase hacia el frente, pase hacia atrás, balón suelto (fumble)	33
9	Patadas desde la línea de golpeo	39
10	Oportunidad de atrapar una patada, recepción libre	43
11	Anotaciones	45
12	Conducta de los jugadores	49
13	Conducta del personal que no juega	59
14	Cobro de castigos	61
15	Repetición instantánea	67
16	Procedimientos durante tiempos extra	72
17	Emergencias, actos desleales	74
18	Indicaciones para los capitanes	76
19	Oficiales	77
	Resumen de castigos	78
	Señales de los oficiales	80
	Tabla de códigos de infracción	86
	Abreviaturas de equipos	87
	Índice	88

REGLA 1 EL CAMPO

SECCIÓN 1 DIMENSIONES

ARTÍCULO 1. LÍNEAS DE JUEGO. El partido se jugará en un campo rectangular, de 360 pies (109.7 m) de longitud y 160 pies (48.77 m) de ancho. Las líneas a cada extremo del campo son las líneas finales. Las de cada costado se llaman líneas laterales. Se establecen líneas de gol a 10 yardas (9.14 m) de y paralelo a las líneas finales. El área definida por las líneas de gol y las líneas laterales es el campo de juego. Las áreas definidas por las líneas de gol, líneas finales y líneas laterales son las zonas de anotación.

Las áreas definidas por las líneas de gol y las líneas paralelas a, y 70 pies y nueve pulgadas (21.56 m) dentro de las líneas laterales se conocen como las zonas laterales. Las líneas paralelas a las líneas laterales son las líneas internas. A las líneas finales y laterales también se les conoce como líneas limitantes.

ARTÍCULO 2. CAMPO.

El campo incluye el campo de juego y las zonas de anotación. El campo debe ser rodeado por una franja sólida color blanco de un mínimo de seis pies (1.82 m) de ancho a lo largo de las líneas finales y laterales. Una línea limitante entrecortada a seis pies (1.82 m) de distancia por fuera de esta franja blanca debe rodear el campo en las zonas que no sean dedicadas a la banca, y esa línea entrecortada debe continuar en un ángulo de cada línea de yarda 25 y pasar detrás de las zonas dedicadas a la banca (todas las bancas deben colocarse a un mínimo de 30 pies (9.1 m) de la línea lateral). Además, dentro de cada zona dedicada a la banca, una línea amarilla a seis pies (1.83 m) de la franja blanca definirá el área especial de los entrenadores, detrás del cual todos los jugadores, excepto el jugador que registre los apuntes del partido, deben permanecer. Si la franja blanca de un equipo posee un ancho de al menos 12 pies (3.66 m), no se requiere que se añada la línea restrictiva en las zonas que no sean dedicadas a la banca. Sin embargo, la línea amarilla apropiada descrita previamente debe quedar claramente marcada dentro de las zonas dedicadas a la banca.

En circunstancias especiales (como por ejemplo, un césped artificial en un estadio de usos múltiples) y sujeto a aprobación previa de las oficinas centrales de la Liga, un equipo puede omitir la franja sólida blanca de seis pies (1.83 m) durante la pretemporada o temporada regular cuando el fútbol americano coincide con otro deporte practicado en ese estadio, sustituyendo la franja de seis pies (1.83 m) por una línea blanca de cuatro pulgadas (10.16 cm) de ancho en lo que sería el borde externo de la franja sólida (a seis pies (1.83 m) de las líneas laterales).

SECCIÓN 2 MARCAS

ARTÍCULO 1. MARCAS DE LÍNEA. En intervalos de cinco yardas (4.57 m), se marcarán líneas de yarda (3-12-9) paralelas a las líneas de gol sobre el campo de juego. Estas líneas deben terminar a ocho pulgadas (20.32 cm) de la franja sólida blanca de seis pies (1.83 m) de ancho. Las líneas de yarda de cuatro pulgadas (10.16 cm) de espesor deben sobresalir cuatro pulgadas (10.16 cm) más allá de la franja sólida de seis pies de ancho a lo largo de las líneas laterales. Cada una de esas líneas debe intersectarse en ángulos rectos por líneas internas a 70 pies y 9 pulgadas (21.56 m) de longitud (o 23 yardas, un pie y nueve pulgadas) de las líneas laterales para indicar las líneas internas.

ARTÍCULO 2. MARCAS INTERNAS. Alineadas con las líneas internas, habrá marcas en intervalos de una yarda (91.4 cm) entre cada distancia de cinco yardas (4.57 m) por la longitud del campo. Estas líneas deben comenzar a ocho pulgadas (20.32 cm) de la franja sólida blanca de seis pies, y deben medir dos pies (60.96 cm) de largo.

La parte inferior de los números que indican las yardas en múltiples de 10 deben ser colocados a 12 yardas (10.97 m) de las líneas laterales. Estos números deben ser de dos yardas (60.96 cm) de largo.

A dos yardas (1.83 m) del punto medio de cada línea de gol y paralela a la línea de gol, se marcará en el campo de juego, líneas de una yarda (91.4 cm) de largo (hash marks). Todas las líneas limitantes, líneas de gol y líneas marcadas deben ser continuas, sin interrupción. Éstas, y otras marcas especificadas, deben ser de color blanco, sin excepción alguna sin la aprobación del Comisionado. Los números de yardas en el campo de juego también deben ser de color blanco.

Se debe prever que toda marca dentro de la zona de anotación o identificación de un equipo particular en la línea de yarda 50 de ninguna manera se confunda con las líneas de gol, líneas laterales y líneas finales. Estas marcas o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.

Las cuatro intersecciones de las líneas de gol y líneas laterales deben ser marcadas, en sus esquinas interiores, por conos (pylons). Además, dos conos (pylons) adicionales se colocarán en cada línea final (cuatro en total).

ARTÍCULO 3. LÍNEA DE GOL. Todas las medidas deben comenzar desde el borde interno de la línea que marca las líneas limitantes. Cada marca de línea de gol debe estar en su propia zona de anotación para que el borde de la línea que encara el campo de juego (la línea de gol en sí) se encuentre a 30 pies (9.1 m) del borde interior de la línea final. Cada línea de gol debe ser de ocho pulgadas (20.32 cm) de ancho.

Todas las líneas deben ser marcadas con un material que no sea dañino a los ojos o a la piel. Los indicadores de línea de yarda deben ser flexibles para evitar lesiones. No se deben colocar bancas o estructuras rígidas o fijas a 10 yardas (9.14 m) de las líneas laterales.

ARTÍCULO 4. REGLAS DE CAMPO. En estadios de equipos de la liga donde se necesiten reglamentos particulares, dadas condiciones fijas que no pueden ser alteradas, los reglamentos serán formulados por el Comisionado.

SECCIÓN 3 POSTES

ARTÍCULO 1. TRAVESAÑO. En el plano de cada línea final se colocará un travesaño horizontal colocado centralmente de 18 pies y seis pulgadas (5.6m) de longitud, cuya parte superior está a 10 pies (3 m) sobre el campo de juego. El gol es el plano vertical que se extiende infinitamente sobre el travesaño y entre las líneas definidas por los bordes exteriores de los postes de

gol.

ARTÍCULO 2. POSTES. Todos los postes serán idénticos, retirados de la línea final y de color oro brillante. Los postes verticales se extenderán 30 pies (9.1 m) sobre el travesaño y tendrán entre tres y cuatro pulgadas (7.6-10.2 cm) de diámetro. Se adherirá una cinta color naranja de cuatro pulgadas (10.2 cm) de ancho por 42 pulgadas (1.01 m) de largo al tope de cada poste vertical.

Nota: *los postes de gol deben ser acolchados en una forma prescrita por la Liga.*

SECCIÓN 4 BANCAS DE LOS JUGADORES

A opción del equipo local, las bancas de jugadores de ambos equipos pueden ser ubicadas en el mismo costado del campo. En ese caso, el extremo de cada banca debe comenzar en la línea de yarda 45 y continuar hacia la línea de gol adyacente.

Nota: *cuando ambas bancas están localizadas de esta manera, los cadeneros y el personal de línea deben operar durante todo el partido en el costado opuesto a las bancas.*

SECCIÓN 5 CADENEROS Y RECOGEDORES DE BALONES

Miembros de la cuadrilla de las cadenas y recogedores de balones deben lucir como vestimenta un uniforme como lo decida el Comisionado. Los cadeneros vestirán camisas blancas.

SECCIÓN 6 MARCAS EN LAS LÍNEAS LATERALES

El equipo local debe proveer y usar el conjunto de marcas de líneas laterales estándar aprobado por el Comisionado.

REGLA 2 EL BALÓN

SECCIÓN 1 DIMENSIONES

El balón debe ser marca “Wilson”, seleccionado a mano, portando la firma del Comisionado de la liga, Roger Goodell.

El balón debe ser fabricado con una cámara de uretano inflada (12 1/2 a 13 1/2 libras o 0.017 – 0.018 bar) cubierta por gajos de piel rugosa (color curtido natural) sin corrugaciones de ningún tipo. Debe tener la forma de un esferoide prolato y su tamaño y peso deben ser los siguientes: eje largo de 11 a 11 1/4 pulgadas (de 27,94 a 28,57 cm); circunferencia larga de 28 a 28 1/2 pulgadas (de 71,12 a 72,39 cm); circunferencia corta de 21 a 21 1/4 pulgadas (de 53,34 a 53,97 cm); peso de 14 a 15 onzas (de 396,89 a 425,24 g).

El réferi debe ser el juez único que decida si los balones disponibles para el partido cumplen con estas especificaciones. Una bomba de aire será suministrada por el equipo local, y los balones permanecerán bajo la supervisión del réferi hasta que se entreguen al recogedor de balones justo antes de comenzar el partido.

SECCIÓN 2 SUMINISTRO

Cada equipo suministrará 12 balones principales para que los inspeccione el réferi al menos dos horas y 30 minutos antes del comienzo del partido para cumplir con los requisitos de la liga. En todos los partidos, seis balones nuevos, sellados en una caja especial y despachados directamente del fabricante al réferi, serán extraídos de su caja en el vestidor de los oficiales dos horas y 15 minutos antes del comienzo del partido. Estos balones serán marcados por el réferi para ser usados exclusivamente en jugadas de patadas.

En caso que un equipo local no cumpla con estos requerimientos, o su suministro se termine, el réferi podrá usar un balón aprobado de los visitantes y, de éstos no ser así, usará el mejor balón que esté disponible. Cualquier incidente de este tipo debe ser informado al Comisionado.

En caso de lluvia o un campo mojado, enlodado o resbaloso, un balón apto puede ser usado a petición del centro del equipo a la ofensiva.

El reloj de juego no se interrumpirá por una acción como ésta (a menos que genere un retraso excesivo).

Nota: *el equipo local es responsable de proveer balones en condiciones de juego en todo momento a los recogedores de balones en ambos costados del campo.*

REGLA 3 DEFINICIONES

SECCIÓN 1 DECISIÓN APROBADA (D.A.)

Una decisión aprobada (D.A.) es una decisión oficial basada en una declaración determinada de hechos cuya función es ilustrar la intención y aplicación de una regla. Se usan notas suplementarias para amplificar una regla. Una nota es más específica y aplica a una situación en particular. También es usada para indicar referencias pertinentes a otras reglas.

Una decisión oficial (D.O.) es una decisión hecha en el lapso entre las juntas anuales de revisión de reglas y es válida solamente dentro de la temporada en la que es emitida.

Términos técnicos son los términos que tienen un significado definido y exacto a través del reglamento de juego. Dado su orden alfabético (del término en inglés) en la Regla 3, ciertos términos técnicos son presentados antes de ser definidos. En esos casos, aparecen en negrilla solo la primera vez que son usados.

SECCIÓN 2 EL BALÓN Y LA POSESIÓN DEL BALÓN

ARTÍCULO 1. BALÓN MUERTO. Un balón declarado muerto es uno que no está en juego. El período de tiempo en que el balón está declarado muerto es entre downs. Esto incluye el intervalo durante todos los tiempos fuera, incluyendo el medio tiempo, y desde el momento que el balón es declarado muerto hasta que está legalmente puesto en juego.

ARTÍCULO 2. BALÓN LISTO PARA SER JUGADO. Un balón muerto está listo para ser jugado mientras el reloj de jugadas de 40 segundos esté funcionando cuando el ovoides es situado por un oficial en el punto desde donde será puesto en juego, o cuando el referi haga la señal para que comience a funcionar el reloj de 25 segundos.

ARTÍCULO 3. BALÓN EN JUEGO (VIVO). Un balón en juego es considerado vivo. Un balón muerto se convierte en un balón en juego cuando es:

- (a) pateado legalmente en un down de patada libre (6-1-1; 6-1-3);
- (b) centrado legalmente en un down desde la línea de golpeo (7-1-1; 7-3-6); o
- (c) pateado legalmente en un down de patada con recepción libre.

Sigue vivo hasta que termine el down (3-9-1).

ARTÍCULO 4. BALÓN LIBRE. Un balón libre es un balón en juego que no es poseído por jugador alguno, esto es, cualquier balón que haya sido pateado, pasado o soltado (fumble). Se considera que un balón libre está en posesión del equipo (ofensiva) cuyo jugador lo pateó, pasó o soltó (fumble). Es un balón libre hasta que un jugador asegura la posesión o hasta que el balón es declarado muerto. Si el balón todavía no tocó el campo, es considerado un balón libre en el aire.

ARTÍCULO 5. BALÓN SUELTO (FUMBLE). Un balón suelto es cualquier acto, fuera de un pase, una entrega exitosa, o una patada legal, que resulta en la pérdida de posesión por un jugador. No es un balón suelto (fumble) si el jugador vuelve inmediatamente a controlar del balón. El uso del término balón suelto (fumble) siempre significa que el balón estaba en posesión de un jugador cuando ocurrió el acto (8-7-3).

Nota: Un balón suelto (fumble) intencional que causa que el balón se dirija hacia adelante es un pase hacia el frente o adelantado, y podría ser considerado como ilegal (8-1-1-Pen. a-c).

ARTÍCULO 6. BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF). Un balón tocado pero no atrapado (muff) es el acto de tocar un balón libre por un jugador en un intento fallido de obtener su posesión.

Nota: cualquier balón no atrapado de primera instancia que es adelantado intencionalmente es un balón bateado y puede ser considerado una infracción (3-3; 12-5-1; 3-15).

Tocar el balón se refiere a cualquier contacto con éste. No hay distinción alguna entre que un jugador toque el balón con sus manos, o con cualquier parte de su cuerpo, incluyendo su pelo, excepto como se describe específicamente en (9-2-2).

Nota: el resultado de tocar el balón a veces es influido por la intención o la ubicación.

- (a) Vea 6-1-4 y 6-2-4 para la regla de tocar una patada libre.
- (b) Vea 6-2-3 para la regla de tocar una patada libre antes que salga fuera del campo entre las líneas de gol.
- (c) Vea 8-1-8 para la regla de un jugador inelegible tocando un pase hacia el frente sobre, detrás o más allá de la línea de golpeo.
- (d) Vea 9-2-1, 9-3-1 para la regla de tocar una patada originada sobre o detrás de la línea de golpeo, así como 9-2-4 para la regla de ser empujado hacia la patada por un oponente.
- (e) Vea 11-4-2 para la regla de tocar una patada durante un intento de gol de campo.
- (f) Toques simultáneos de una patada por dos oponentes tratando de obtener posesión se consideran como un primer toque por el equipo que patea.

ARTÍCULO 7. JUGADOR EN POSESIÓN.

Un jugador tiene posesión cuando está dentro del campo y tiene control del balón con sus manos o brazos.

Para adquirir posesión de un balón libre que ha sido atrapado, interceptado o recuperado, un jugador (a) debe tener control completo del balón con sus manos o brazos y (b) tener ambos pies o cualquier otra parte de su cuerpo, excepto sus manos, completamente dentro del campo y, luego de que (a) y (b) hayan sido completados, realice cualquier movimiento común del fútbol americano (por ejemplo, asegurar el balón contra su cuerpo, extenderlo hacia adelante, tomar un paso adicional, voltearse campo arriba, o evitar o resguardarse de un oponente). No es necesario que el jugador cometa tal acto, siempre y cuando mantenga control del balón el tiempo suficiente como para hacerlo. Esta regla aplica para el campo de juego, en la línea lateral y en la zona de anotación.

Notas:

- (1) El movimiento del balón no resulta automáticamente en una pérdida de control.
- (2) Si un jugador que haya completado los primeros dos, pero no el tercer requerimiento necesario para la posesión, toca

el campo y pierde el control del balón, no hay posesión si el balón cae al campo antes de que el jugador vuelva a tener posesión, o si lo hace fuera de los límites del campo. Si un jugador hubiese atrapado, interceptado o recuperado un balón dentro del campo, pero es cargado fuera del campo, se le otorga posesión del balón (8-1-3-Nota 5).

Los términos recepción, interceptar, recuperar, avanzar y balón suelto (fumble) indican posesión del balón por un jugador (como no lo indica tocar el balón, o tocar pero no atrapar el balón [muff]).

Una recepción se completa cuando un jugador dentro del campo asegura posesión de un pase, patada o balón suelto en el aire. Una interceptación se completa cuando un oponente, estando dentro del campo, atrapa un pase hacia el frente o hacia atrás, o un balón suelto (fumble) que no haya tocado el campo.

Notas:

- (1) *Es una recepción, o una interceptación, si, en el proceso de intentar poseer el balón, un jugador controla el balón antes que éste toque el suelo, y que mantenga el control durante y después que el balón ha tocado el suelo.*
- (2) *En el campo, si una recepción o interceptación fue completada y el balón sale suelto antes de que el jugador sea derribado por el contacto, es un balón suelto, y el balón permanece en juego. Es también un balón suelto si la acción ocurre dentro de la zona de anotación del jugador que recuperó la posesión del balón suelto. Si la acción sucede en la zona de anotación del oponente, es un touchdown o un touchback.*
- (3) *Si existe una duda de parte de los oficiales si un pase hacia el frente es un pase completo, interceptado o incompleto, siempre se declarará un pase incompleto.*

Una recuperación se completa cuando un jugador dentro del campo asegura la posesión de un balón suelto luego de que éste haya tocado el campo.

Si un balón libre es controlado simultáneamente por dos oponentes, y ambos jugadores lo retienen, se considera una posesión simultánea, y el balón le pertenece al equipo que previamente tuvo posesión, o al equipo que recibía una patada libre, patada de la línea de golpeo o patada con recepción libre. No es una posesión simultánea si un jugador obtiene el control primero y un oponente después obtiene control conjunto.

SECCIÓN 3 BALÓN BATEADO (BAT)

Un balón bateado ocurre cuando un jugador lo golpea intencionalmente con cualquier parte de la mano o brazo. Vea 12-5-1.

SECCIÓN 4 BLOQUEAR

Bloquear es el acto de obstruir o impedir a un oponente al hacer contacto con él con parte del cuerpo del bloqueador.

Un bloqueo en la espalda es un bloqueo que es dado por la espalda del oponente, arriba de la cintura. No es un bloqueo en la espalda:

- (a) si un jugador está haciendo un intento por recuperar un balón suelto;
- (b) si el oponente le da la espalda al bloqueador cuando el contacto es inminente;
- (c) si ambas manos del bloqueador están colocadas en el costado del oponente. (Si cualquier mano del bloqueador está sobre la espalda, es una infracción.)

Un bloqueo debajo de la cintura sucede cuando el contacto inicial con cualquier parte del cuerpo del bloqueador es bajo la cintura de un oponente, que no sea el corredor, y quien tenga uno o dos pies sobre el campo. Un bloqueador que hace contacto arriba de la cintura y luego se desliza bajo la cintura no ha bloqueado bajo la cintura. Si un oponente usa sus manos para mantener a raya un bloqueo creando contacto debajo de la cintura, no es considerado un bloqueo abajo de la cintura.

SECCIÓN 5 EMPELLÓN (CHUCKING)

Un empellón (chucking) es la acción de contactar intencionalmente a un receptor elegible que se encuentra frente a un defensa. (Vea 12-1-5-d-exc. 1).

SECCIÓN 6 BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING)

El bloqueo por la espalda (clipping) es bloquear a un oponente por detrás y debajo de la cintura, siempre y cuando el oponente no sea un corredor. No es bloqueo por la espalda si un oponente se voltea al momento que el bloqueo es realizado o está por realizarse.

Notas:

- (1) *es un bloqueo por la espalda (incluyendo contacto en la zona de 'clipping') si el bloqueo de un jugador ofensivo (legal o ilegal) es seguido por el bloqueador cayendo sobre la parte lateral o posterior de las piernas del defensa.*
- (2) *Vea 12-2-1 para interpretaciones adicionales o restricciones concernientes a bloqueos por la espalda (clipping) en casos de contacto en la zona de "clipping" (close-line play).*

SECCIÓN 7 CONTACTO EN LA ZONA DE "CLIPPING" (CLOSE-LINE PLAY)

El contacto en la zona de "clipping" es aquel que ocurre en un área que se extiende entre los bordes externos de las posiciones normales de los tackles ofensivos y a tres yardas de profundidad de cada lado de la línea de golpeo.

SECCIÓN 8 JUGADOR EXPULSADO

Un jugador expulsado es uno a quien se le prohíbe continuar participando en el partido. Debe retornar al vestidor en un lapso de tiempo razonable y no le está permitido reaparecer vestido con el uniforme de su equipo o regresar a cualquier área distinta a aquellas a las que los espectadores tienen acceso.

SECCIÓN 9 DOWN (OPORTUNIDAD)

ARTÍCULO 1. DOWN. Un down u oportunidad es un período de acción que comienza cuando el balón es puesto en juego (3-2-

3) y termina cuando el balón es declarado muerto (7-2-1).

A un down que comienza con un centro se le conoce como down de línea de golpeo (scrimmage down) (3-30).

A un down que comienza con una patada libre se le conoce como down de patada libre (6-1-1).

A un down que comienza con una patada de recepción libre se le conoce como el down de patada de recepción libre (10-2-4-a; 11-4-3).

ARTÍCULO 2. SERIES DE DOWNS. Una serie de downs está compuesta por las cuatro oportunidades o downs consecutivos desde la línea de golpeo asignadas al equipo ofensivo durante la cual debe avanzar el balón a la línea de yarda llamada "yarda por alcanzar" para retener la posesión.

ARTÍCULO 3. YARDA POR ALCANZAR. La yarda por alcanzar es el punto 10 yardas adelante del punto del centro que da comienzo a la serie de downs, excepto cuando la línea de gol se halle a menos de 10 yardas de ese punto. En ese caso, la yarda por alcanzar es la línea de gol.

ARTÍCULO 4. DOWN COMPLETADO. Un down completado es un down de línea de golpeo que no es anulado por algún castigo, o durante el cual no hay un cambio de posesión. Cuenta como un down de una serie de downs.

ARTÍCULO 4. PRIMER DOWN. Al down inicial en cada serie se le conoce como el primer down. Si es un down completado, los downs completados subsiguientes se enumeran consecutivamente (esto es, segundo down, tercer down o cuarto down) hasta que una nueva serie se declara para uno u otro equipo (7-3).

SECCIÓN 10 RECEPCIÓN LIBRE

Una recepción libre es una recepción sin obstrucción de una patada desde la línea de golpeo (siempre y cuando el balón haya cruzado la línea de golpeo), o de una patada libre, y con el balón en el aire, por un jugador del equipo que recibe que haya señalado legalmente su intención de atraparlo (10-2-1).

Nota: para patada de recepción libre, vea 11-4-3.

SECCIÓN 11 GOL DE CAMPO

Un gol de campo se convierte al patear el balón desde el campo de juego a través del plano del gol del oponente, que es el área entre los postes de gol y por encima del travesaño horizontal, o, si es por encima de los postes de gol, entre los bordes externos de los postes de gol. Un gol de campo es convertido mediante una patada de bote pronto o una patada de lugar desde (a) sobre o detrás de la línea en una jugada desde la línea de golpeo o (b) durante una patada de recepción libre. Vea 11-4-3; 3-18-1-tema 1-2; y 10-2-4-a.

SECCIÓN 12 EL CAMPO DE JUEGO

ARTÍCULO 1. LÍNEAS LIMITANTES. Las líneas limitantes comprenden las líneas finales y las líneas laterales, y enmarcan el campo de juego.

ARTÍCULO 2. LÍNEAS FINALES. Las líneas finales son aquellas en cada extremo del campo y perpendiculares a las líneas laterales. La línea final está a 10 yardas de la línea de gol y al final de la zona de anotación.

ARTÍCULO 3. ZONA DE ANOTACIÓN. La zona de anotación es el rectángulo formado por la línea de gol, la línea final y las líneas laterales. La línea de gol y los conos (pylons) están dentro de la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. CAMPO DE JUEGO. El campo de juego es el rectángulo formado por las líneas de gol y las líneas laterales. No incluye a las zonas de anotación.

ARTÍCULO 5. POSTES. El área de anotación de los postes está conformada por aquella por encima del travesaño horizontal y entre los postes verticales, o, sobre éstos. Los postes de un equipo son los que defiende y la línea de gol adyacente es su propia línea de gol.

ARTÍCULO 6. LÍNEAS DE GOL. Las líneas de gol son aquellas entre las líneas laterales que separan la zona de anotación del campo de juego. Las líneas de gol son planos verticales paralelos a las líneas finales y situados a 10 yardas de ellas.

ARTÍCULO 7. LÍNEAS INTERNAS (HASH MARKS). Las líneas internas (hash marks) son marcas en el campo que miden 70 pies y nueve pulgadas (21.56 m) desde y paralelo a cada línea lateral.

ARTÍCULO 8. LÍNEAS LATERALES. Las líneas laterales son aquellas a cada lado del campo y perpendiculares a las líneas finales. Las líneas laterales separan el campo del área que está fuera de los límites del mismo.

ARTÍCULO 9. YARDA. Una yarda es cualquier línea y su plano vertical paralelo a la línea final. Las yardas (marcadas o sin marca) en el campo son definidas por un número en yardas desde la línea de gol de un equipo hasta el centro del campo.

Nota: a la yarda que está a 19 yardas de la línea de gol del Equipo A se la conoce como la yarda 19 de A. A la yarda que está a 51 yardas de la línea de gol del Equipo A se la conoce como la yarda 49 de B. Para abreviar, a estas se las suele nombrar como la 19 de A y la 49 de B, o A19 y B49.

SECCIÓN 13 AVANCE MÁXIMO

ARTÍCULO 1. AVANCE MÁXIMO. El avance máximo de un corredor o receptor que recibió un pase es el punto en el que termina su progreso hacia la línea de gol de su oponente, y es el punto en el que el balón es declarado muerto por regla, más allá de si el corredor o receptor fue empujado o trasladado en retroceso por un oponente.

ARTÍCULO 2. ADELANTE, MÁS ALLÁ O AL FRENTE DE. "Adelante", "más allá" o "al frente de" son términos que designan un punto más cercano a la línea de gol de la defensiva. "Atrás" o "detrás" designan un punto más cercano a la línea de gol de la ofensiva. Un pase paralelo a una línea de yarda, o un jugador ofensivo moviéndose paralela a ella al momento del centro, son considerados "atrás".

SECCIÓN 14 INFRACCIONES Y PUNTOS DE COBRO, VIOLACIÓN

ARTÍCULO 1. TIPOS DE INFRACCIONES. Una infracción es cualquier falta de una regla de juego para la que se aplica un castigo.

- (a) Una infracción de balón en juego es una falta que ocurre durante el periodo comprendido entre el centro y el momento en el que el balón es declarado muerto.
- (b) Una infracción de balón muerto es una falta que ocurre en la acción continua luego de que termina una jugada o down, o una infracción por burlarse (taunting) que ocurra en cualquier momento.
- (c) Una infracción entre downs es una falta que ocurre tras la finalización de la jugada y luego de cualquier acción continua resultante del down, pero anterior al siguiente centro o patada libre.
- (d) Una infracción múltiple es una de dos o más faltas cometidas por el mismo equipo durante el mismo down (14-1-3), incluyendo infracciones durante un balón declarado muerto.
- (e) Una infracción doble es una falta cometida por cualquier equipo durante el mismo down en el cual ambos equipos cometen al menos una infracción, incluyendo infracciones durante un balón declarado muerto.

ARTÍCULO 2. PUNTO BÁSICO. El punto básico es un punto de referencia para jugadas específicas usado para determinar el punto de aplicación del castigo.

ARTÍCULO 3. PUNTOS DE APLICACIÓN DEL CASTIGO. El punto de aplicación del castigo es el punto en el campo desde donde se cobra un castigo. Seis puntos son usados usualmente:

- (a) El punto previo: el punto en el cual el balón fue puesto en juego más recientemente.
- (b) El punto de la infracción: el punto en el cual se cometió la infracción o, por regla, se considera que se haya cometido.
- (c) El punto de un pase hacia atrás o un balón suelto: el punto en el cual el pase hacia atrás o balón suelto ocurrió durante el down en el que se cometió la infracción.
- (d) El punto del balón declarado muerto: el punto en el cual el ovoide se convirtió en balón declarado muerto.
- (e) El punto siguiente: el punto donde el balón se pondrá en juego a continuación (esto es, la ubicación del balón después del cobro del castigo por una infracción, o, en caso de no haber infracción, el punto donde el ovoide se declaró balón muerto).
- (f) El punto de un cambio de posesión: el punto en el que el oponente obtiene, o bien le es otorgada, la posesión.

ARTÍCULO 4. VIOLACIÓN. Una violación es una infracción de una regla de juego para la que no se aplica un castigo. Una violación no anula una infracción.

SECCIÓN 15 ENTREGA DE BALÓN

Una entrega de balón es el acto de transferir la posesión del ovoide de un compañero de equipo a otro sin pasarlo o patearlo.

- (a) Excepto donde las reglas lo permitan, entregarle el balón al frente a un compañero de equipo es ilegal.
- (b) La pérdida de posesión por un jugador causada por la ejecución fallida de entregar el balón es un balón suelto (fumble) que se aplica al jugador que tuvo posesión más reciente. Una entrega de balón tocado pero no atrapado (muff), es un balón suelto (fumble), **a menos que uno u otro jugador obtenga nuevamente control del balón inmediatamente**, y el balón permanece en juego.
- (c) Una entrega adelantada de balón sucede cuando el balón es entregado (sin importar la dirección del movimiento del balón) a un jugador que está al frente de su compañero de equipo de cuyas manos lo toma o recibe.

SECCIÓN 16 REUNIÓN

Una reunión es el acto de dos o más jugadores en el campo de juego o en la zona de anotación que, en vez de colocarse en sus posiciones usuales para el centro, patada libre o patada de recepción libre, forman un grupo con el propósito de recibir y diseminar instrucciones para la próxima jugada o cualquier otra razón.

SECCIÓN 17 ÍMPETU

El ímpetu es la acción de un jugador que acarrea el balón o que provee la fuerza (esto es, pase, patada, centro o balón suelto) que causa que un balón en el campo toque o cruce una línea de gol. Si un balón libre toca o cruza una línea de gol, el ímpetu es atribuido al equipo cuyo jugador pasó, pateó, centró o soltó el balón, a menos que un oponente:

- (a) toque pero no atrape (muff) un balón que está en reposo o casi en reposo;
- (b) batea un balón que fue pateado o soltado (fumble);
- (c) batea un pase hacia atrás luego de que el balón tocó el campo; o
- (d) pateo ilegalmente cualquier balón (vea 12-5-2).

Nota:

- (1) *El ímpetu es siempre atribuido a la ofensiva, a menos que la defensiva genere una nueva fuerza que envía el balón detrás de su propia línea de gol al tocar pero no atrapar (muff) un balón que está en reposo o casi en reposo, o al batear un balón libre en el suelo o patear cualquier balón libre.*
- (2) *Si un jugador pasivo es empujado o bloqueado hacia cualquier balón pateado o balón suelto (fumble), o en dirección de un pase hacia atrás después de que el balón ha tocado el suelo, causando que el balón libre toque una línea de gol o cualquier cosa sobre o detrás de una línea de gol, el ímpetu es atribuido al que empuja o bloquea, siempre y cuando el jugador que fue empujado (o bloqueado) no estaba haciendo un intento de bloquear a un oponente.*

SECCIÓN 18 PATADAS

ARTÍCULO 1. PATADA. Una patada es la acción de intencionalmente golpear el balón con la rodilla, parte inferior de la pierna o pie. Una patada finaliza cuando un jugador de cualquier equipo tiene posesión del balón, o cuando el balón es declarado muerto.

Tema 1. Patada de bote pronto (drop kick). Una patada de bote pronto o "drop kick" es una patada por un jugador que deja caer el balón y lo pateo cuando éste impacta (o inmediatamente después que impacta) el suelo.

Tema 2. Patada de lugar. Una patada de lugar es una patada llevada a cabo por un jugador mientras el balón está en una posición fija sobre el suelo. El balón puede ser sostenido en una posición fija por un compañero de equipo. Si se trata de una patada de salida, está permitido usar una base (tee) de fabricación aprobada.

Tema 3. Despeje. Un despeje es una patada llevada a cabo por un jugador que deja caer el balón y lo patea antes de que éste toque el suelo.

ARTÍCULO 2. PATEADOR. Un pateador es el jugador del Equipo A que legalmente patea el balón, ya sea mediante una patada de bote pronto, una patada de lugar o un despeje. El Equipo A es identificado como el que patea durante un down en el que hay una patada desde la línea de golpeo, una patada libre o una patada de recepción libre.

ARTÍCULO 3. RECEPTOR. Un receptor es cualquier jugador del Equipo B durante un down en el que hay una patada desde la línea de golpeo, una patada libre o una patada de recepción libre. El Equipo B es identificado como el equipo que recibe durante el down completo.

ARTÍCULO 4. PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. Una patada de recepción libre es una patada de bote pronto o de lugar en la que no se usa una base (tee) desde el punto de una recepción libre en un intento de anotar un gol de campo.

ARTÍCULO 5. PATADA LIBRE. Una patada libre es una patada de salida o patada después de un safety que pone el balón en juego para jugar un down de patada libre.

Tema 1. Patada de salida. Una patada de salida es una patada que pone el balón en juego al comienzo de cada mitad, al iniciar un tiempo extra, luego de cada conversión de punto extra o dos puntos, y después de un gol de campo exitoso.

Tema 2. Patada después de un safety. Una patada después de un safety es una patada que pone el balón en juego después de un safety.

ARTÍCULO 6. LÍNEAS RESTRICTIVAS. Las líneas restrictivas son aquellas que restringen la colocación del equipo que patea y del equipo que recibe durante una patada libre o una patada de recepción libre.

ARTÍCULO 7. PATADA DE LA LÍNEA DE GOLPEO. Una patada de la línea de golpeo es un despeje, una patada de bote pronto o una patada de lugar que comienza sobre o detrás la línea de golpeo.

ARTÍCULO 8. BASE (TEE). Una base (tee) es un dispositivo aprobado que se usa para elevar el balón para una patada de lugar una patada inicial.

SECCIÓN 19 LÍNEA DE GOLPEO, ZONA NEUTRAL

ARTÍCULO 1. LÍNEA DE GOLPEO. La línea de golpeo es el plano vertical imaginario de la línea de yarda definida por el punto más avanzado del balón después de que está disponible para ser puesto en juego. Los términos "línea de golpeo" o "línea" se refieren a una jugada desde esa línea imaginaria.

ARTÍCULO 2. ZONA NEUTRAL. La zona neutral es el espacio entre los extremos del balón (y sus planos) y se extiende hacia las líneas laterales. Comienza cuando el balón está listo para la jugada (vea infracción de zona neutral, 7-4-4).

ARTÍCULO 3. JUGADOR EN LA LÍNEA DE GOLPEO. Un jugador del Equipo A, que está en la línea de golpeo, debe tener sus hombros paralelos a la línea de gol del Equipo B.

Tema 1. No es el centro. Si ese jugador no es el centro, no está permitido que ninguna parte de su cuerpo esté en la zona neutral al momento del centro, y su casco debe quebrar el plano vertical imaginario que pasa por la cintura del centro.

Tema 2. Es el centro. Si ese jugador es efectivamente el centro, ninguna parte de su cuerpo debe sobrepasar la zona neutral.

Nota: se permite entrecruzar piernas.

Tema 3. Equipo B. Se considera que un jugador del Equipo B asumiendo una postura de tres puntos o cuatro puntos de apoyo está en la línea de golpeo si se encuentra a una yarda de la zona neutral. Se considera que un jugador del Equipo B asumiendo una postura de dos puntos de apoyo está en la línea de golpeo si cualquier parte de su cuerpo está quebrando el plano vertical imaginario que pasa por los pies del liniero alineado más retirado de la línea de golpeo.

ARTÍCULO 4. INVASIÓN (ENCROACHING). Un jugador comete una invasión (7-4-3) de la zona neutral cuando cualquier parte de su cuerpo está adentro de esta zona y ese jugador contacta un jugador ofensivo o el balón antes de que el ovoide sea centrado.

ARTÍCULO 5. UN BALÓN LIBRE CRUZA LA LÍNEA DE GOLPEO. Se considera que un balón en juego cruzó la línea de golpeo cuando, como resultado de un balón suelto, pase o patada legal por parte de un jugador del Equipo A, el ovoide toca el suelo o cualquier jugador u oficial más allá de la zona neutral.

SECCIÓN 20 FUERA DE LUGAR (OFFSIDE)

Un jugador está fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo o su persona está en la zona neutral, o más allá de la línea de patada libre, o de la línea de patada de recepción libre, cuando el balón es puesto en juego, a menos que ese jugador sea el sujetador (holder) de una patada de lugar para una patada libre (6-1-3-b-1) o patada de recepción libre (11-4-3), o un pateador (6-1-3-b-2). El centro está fuera de lugar si cualquier parte de su cuerpo trasciende la zona neutral. El pateador no está fuera de lugar a menos que el pie con el que patea trascienda su línea restrictiva cuando el ovoide es pateado.

SECCIÓN 21 FUERA DEL CAMPO, DENTRO DEL CAMPO Y PUNTO INTERNO

ARTÍCULO 1. JUGADOR U OFICIAL FUERA DEL CAMPO. Un jugador o un oficial está fuera del campo cuando toca una línea limitante, o cuando toca cualquier cosa que esté sobre o fuera de una línea limitante, excepto un jugador, un oficial o un cono (pylon).

ARTÍCULO 2. JUGADOR DENTRO DEL CAMPO. Un jugador que en una jugada estuvo fuera del campo se restablece como un jugador dentro de éste cuando ambos pies, o cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos, tocan el campo dentro de

las líneas limitantes, siempre y cuando ninguna parte de su cuerpo esté tocando alguna línea limitante o cualquier cosa que no sea un jugador, un oficial o un cono (pylon) sobre o por fuera de una línea limitante.

ARTÍCULO 3. BALÓN FUERA DEL CAMPO.

Tema 1. Balón en posesión del jugador. Un balón que esté en posesión de un jugador está fuera del campo cuando el corredor está fuera del campo, o cuando el balón toca una línea limitante o cualquier cosa que esté por fuera de tal línea, excepto otro jugador o un oficial.

Tema 2. Balón libre. Un balón libre que no está en control de un jugador está fuera del campo cuando toca una línea limitante o cualquier cosa que esté por fuera de tal línea, incluyendo un jugador, un oficial o un cono (pylon).

ARTÍCULO 4. PUNTO FUERA DEL CAMPO.

Tema 1. Balón libre. Si un balón libre toca cualquier cosa sobre o por fuera de una línea limitante, el punto fuera del campo es el punto más adelantado del balón cuando éste cruza la línea lateral.

Tema 2. Corredor fuera del campo. Si el balón está en posesión del jugador cuando ese jugador sale del campo, el punto fuera del campo es el punto más adelantado del balón cuando éste cruza la línea lateral o, si el ovoide no cruza la línea lateral, el punto más adelantado del balón en el instante en el que el jugador está fuera del campo.

Tema 3. Corredor dentro del campo. Si el balón, estando en posesión de un jugador que está dentro del campo, es declarado fuera del campo por haber tocado cualquier cosa que está fuera del campo, el punto fuera del campo está en la línea de yarda del punto más avanzado del balón en el instante de tal toque.

ARTÍCULO 5. PUNTO INTERNO. El punto interno es un punto en las líneas internas (las líneas demarcatorias conocidas como "hash marks") que pasa a través del punto donde el balón salió del campo entre las líneas de gol.

SECCIÓN 22 PASE

ARTÍCULO 1. PASE. Un pase es el movimiento del balón causado por un jugador que intencionalmente entrega en mano, lanza, lanza a nivel de cintura o debajo (pase de pala) o empuja el balón (3-25-2). Tal movimiento es un pase aún si el balón no abandona su mano o sus manos, siempre y cuando un compañero de equipo lo reciba (pase en mano).

ARTÍCULO 2. PASADOR Y EQUIPO PASADOR. Un jugador que realiza un pase legal hacia el frente o adelantado es conocido como el pasador hasta que la jugada termina. A los compañeros de equipo del jugador que pasa hacia el frente (legal o ilegalmente) se les conoce colectivamente como el equipo pasador.

ARTÍCULO 3. JUGADA DE PASE. Una jugada de pase comienza con el centro y finaliza cuando un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo es recibido por un jugador de cualquier equipo o es incompleto. Luego de que el pase es recibido, comienza una jugada de carrera.

ARTÍCULO 4. PASE HACIA EL FRENTE O ADELANTADO. Es un pase hacia el frente o adelantado si:

- el balón inicialmente se mueve hacia el frente (o sea, a un punto más cercano a la línea de gol del oponente) tras abandonar la(s) mano(s) del pasador; o
- el balón primero toca el suelo, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa en un punto que está más cerca de la línea de gol del oponente que del punto en el cual el balón abandonó la(s) mano(s) del pasador.
- cuando un jugador del Equipo A sujeta el balón para pasarlo frente a sí, cualquier movimiento intencional hacia el frente de su mano da comienzo a un pase hacia adelante.

Tema 1. Contacto por parte de un jugador del Equipo B. Si un jugador del Equipo B toca al pasador o al balón después de que comienza el movimiento hacia el frente, se reconoce un pase hacia el frente, sin importar si ese balón toca el campo o a otro jugador. Cuando esto ocurre, no aplican las reglas de pase ilegalmente lanzado al suelo.

Si un jugador del Equipo B toca al pasador o al balón antes de que comience el movimiento hacia el frente, la dirección del pase es responsabilidad del pasador, y sí aplican las reglas de pase ilegalmente lanzado al suelo.

Tema 2. El pasador retorna el balón hacia su cuerpo (tucks ball). Si el jugador pierde posesión del balón durante un intento de acercarlo a su cuerpo, o si el jugador pierde posesión después de haber regresado el balón hacia su cuerpo (tuck), se reconoce un balón suelto (fumble).

Tema 3. El pasador vuelve a retroceder una vez más su brazo (re-cocks ball). Si el jugador pierde posesión del balón al intentar retroceder una vez más su brazo, es un balón suelto (fumble).

Tema 4. Balón suelto o tocado pero no atrapado va hacia el frente. El hecho de que un balón suelto (fumble) o un balón tocado pero no atrapado (muff) vaya hacia el frente es ignorado, a menos que el acto se juzgue como intencional. Si es intencional, un balón suelto que va hacia el frente es un pase hacia el frente (8-1-1), y un balón tocado pero no atrapado (muff) es un bateo (bat) ilegal (12-5-1).

ARTÍCULO 5. PASE HACIA ATRÁS O ATRASADO. Es un pase hacia atrás o atrasado si la línea de yarda en la que el balón es tocado primeramente por un jugador o el suelo es paralela o está detrás de la línea de yarda en la que el ovoide abandona la mano del pasador. Un centro o saque se convierte en un pase hacia atrás o atrasado cuando el centro suelta el balón.

Nota: si un pase es bateado (bat), tocado pero no atrapado (muff) o pateado en cualquier dirección, su designación original como pase hacia el frente o pase hacia atrás no cambia.

SECCIÓN 23 CASTIGO

ARTÍCULO 1. CASTIGO. Un castigo es impuesto a un equipo que ha cometido una infracción y puede resultar en una pérdida de down, pérdida de yardas, un primer down automático, un tiempo fuera otorgado, un descuento de tiempo de juego (run-off), descalificación o expulsión de un jugador, extensión de un periodo de juego, el otorgamiento de una anotación, o alguna combinación de todo lo precedente.

ARTÍCULO 2. PÉRDIDA DE DOWN. La frase “pérdida de down” indica que un equipo que cometió una infracción no tendrá la oportunidad de repetir el down luego del cobro de una infracción de cualquier cantidad de yardas.

SECCIÓN 24 JUGADOR

Un jugador es un participante de cualquier equipo que esté en el partido.

SECCIÓN 25 JUGADAS

ARTÍCULO 1. JUGADA DE PATADA LIBRE. Una jugada de patada libre comienza con una patada libre, legal o ilegal, y termina cuando un jugador de cualquier equipo establece posesión del balón, o cuando el ovoide es declarado muerto por regla. Cuando un jugador del Equipo B establece posesión, comienza una jugada de carrera.

ARTÍCULO 2. JUGADA DE PASE. Una jugada de pase comienza con el centro y termina cuando un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo es recibido por un jugador de cualquier equipo o es incompleto. En el instante en el que un pase es recibido, comienza una jugada de acarreo.

ARTÍCULO 3. JUGADA DE CARRERA. Una jugada de acarreo comienza en las siguientes situaciones:

- Si no hay una patada subsiguiente o un pase hacia el frente, legal o ilegal, lanzado detrás de la línea de golpeo, una jugada de carrera comienza con el centro.
- Si hay un pase hacia el frente, legal o ilegal, lanzado detrás de la línea de golpeo, una jugada de carrera comienza cuando ese pase hacia adelante es recibido por un jugador de cualquiera de los dos equipos.
- Si hay una jugada de carrera seguida de un pase hacia el frente ilegal lanzado desde más allá de la línea de golpeo, o de un pase hacia el frente ilegal no lanzado desde la línea de golpeo, una nueva jugada de carrera comienza cuando el pase es recibido por un jugador de cualquiera de los dos equipos.
- Si hay una patada libre, una jugada de carrera comienza cuando el Equipo B establece posesión del balón.
- Si hay una patada de línea de golpeo, una jugada de carrera comienza cuando el Equipo B establece posesión del balón, o cuando el Equipo A establece posesión de un balón pateado detrás de la línea de golpeo.
- Si hay una jugada de carrera seguida por un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás, una nueva jugada de carrera comienza cuando un jugador de cualquiera de los dos equipos establece posesión del balón.

Una jugada de carrera termina:

- Cuando el balón es declarado muerto;
- Cuando un corredor pierde la posesión por un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás; o
- Cuando un jugador de cualquier equipo ilegalmente lanza un pase hacia el frente más allá de la línea de golpeo o cuando no hay línea de golpeo.

Nota: la jugada de carrera incluye la acción de balón sin posesión antes de que un jugador obtenga o vuelva a conseguir dicha posesión o el balón sea declarado muerto.

ARTÍCULO 4. JUGADA DE PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO. Una jugada de patada de línea de golpeo comienza con el centro. Termina cuando un jugador de cualquiera de los dos equipos establece posesión de un balón pateado, o cuando el balón es declarado muerto por regla.

ARTÍCULO 5. JUGADA DE PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. Una jugada de patada de recepción libre comienza cuando el balón es pateado. Termina cuando un jugador de cualquiera de los dos equipos establece posesión del balón, o cuando el balón es declarado muerto por regla.

ARTÍCULO 6. COMBINACIONES DE JUGADAS. Puede haber una combinación entre una jugada de carrera y una jugada de pase, una de patada libre o una de patada de línea de golpeo, o una jugada de patada de recepción libre durante el mismo down, así como también puede haber más de una jugada de carrera o de patada de línea de golpeo durante un mismo down.

SECCIÓN 26 ÁREA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN

El área de la bolsa de protección es aquella entre los bordes externos de la posición normal de los tackles ofensivos a cada lado del centro, extendiéndose hacia atrás hasta la línea final del equipo ofensivo. Una vez que el balón abandona el área de la bolsa de protección, ésta ya deja de existir.

SECCIÓN 27 INFRACCIÓN TRAS LA POSESIÓN

Una infracción cometida por el equipo que recibe es una infracción tras la posesión si ésta ocurre durante una patada de línea de golpeo que cruza la línea de golpeo, siempre y cuando el equipo que recibe no pierda posesión durante el resto del down. Veá 9-5-1-Exc. 4.

SECCIÓN 28 CORREDOR

Un corredor es el jugador ofensivo que tiene la posesión de un balón en juego (3-2-7), esto es, que sostenga el balón o que lo acarree en cualquier dirección.

Nota: el postulado de que un jugador puede avanzar significa que puede convertirse en un corredor, realizar una patada legal (9-1-1), lanzar un pase hacia atrás (8-7-1), o bien lanzar un pase hacia el frente (8-1-1) detrás de la línea de golpeo.

SECCIÓN 29 SAFETY

Es un safety si el punto de cobro de una infracción de la ofensiva es detrás de su propia línea de gol, o si el balón es declarado muerto en posesión de un equipo sobre o detrás de su propia línea de gol cuando el ímpetu (3-17) viene del equipo que defiende esa zona de anotación.

SECCIÓN 30 DOWN DE LA LÍNEA DE GOLPEO, DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO, NO DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

Un “down de la línea de golpeo” comienza con un centro (3-32). “Desde la línea de golpeo” se refiere a cualquier acción desde el

comienzo del centro hasta que termina el down o hasta que el Equipo B asegure posesión. Cualquier acto que ocurre durante el down, después de un cambio de posesión entre equipos, es considerado como no ocurrido desde la línea de golpeo.

SECCIÓN 31 MOVIMIENTOS (SHIFT)

Movimientos (shift) es cualquier cambio de posición o de postura simultáneo por parte de dos o más jugadores ofensivos antes del centro y después que el balón ha sido declarado listo para jugar para un down de la línea de golpeo, incluyendo el movimiento hacia la línea de golpeo por parte del equipo ofensivo antes del centro (7-4-8).

SECCIÓN 32 CENTRO (ACTO) Y EL CENTRADOR (JUGADOR)

Un centro es una entrega de balón hacia atrás que da comienzo a un down de la línea de golpeo, ya sea entregándolo en mano o pasándolo hacia atrás desde su posición en reposo sobre el campo. El centro es el jugador ofensivo que inicia tal acción. Vea 7-6, que contiene las condiciones que definen un centro legal.

SECCIÓN 33 JUGADOR SUSPENDIDO

Un jugador suspendido es un jugador que debe ser retirado, de acuerdo con la Regla 5, para corregir un uso ilegal de utilería (5-4).

SECCIÓN 34 CAJA (TACKLE BOX) Y CAJA DEL ALA CERRADA (TIGHT END BOX)

ARTÍCULO 1. CAJA (TACKLE BOX). La caja (tackle box) es un área comprendida entre los bordes externos de las posiciones normales de los tackles ofensivos, extendiéndose desde tres yardas más allá de la línea de golpeo hacia la línea final del equipo ofensivo. Una vez que el balón abandona la caja, tal área deja de existir.

ARTÍCULO 2. CAJA DEL ALA CERRADA (TIGHT END BOX). La caja del ala cerrada (tight end box) es un rectángulo que está delimitado por líneas imaginarias dos yardas por fuera de las posiciones normales de tackle y cinco yardas hacia cada lado de la línea de golpeo. La caja del ala cerrada continúa existiendo luego de que el balón abandona el área.

SECCIÓN 35 TACKLEO

El tackleo es un intento por parte de un jugador defensivo de sujetar a un corredor para detener su avance o bien derribarlo hacia el suelo.

SECCIÓN 36 EQUIPO A Y EQUIPO B, OFENSIVA Y DEFENSIVA

ARTÍCULO 1. OFENSIVA Y DEFENSIVA. Cuando un equipo está en posesión (3-2-7) del balón, es el equipo ofensivo, y su oponente es el equipo defensivo. El equipo que es la ofensiva se convierte en la defensiva, y viceversa, cuando hay un cambio de posesión durante un down.

ARTÍCULO 2. EQUIPO A Y EQUIPO B. El equipo que pone el balón en juego es el Equipo A, y su oponente es el Equipo B. Siguen siendo Equipo A y Equipo B hasta que finaliza el down, aún si hay uno o más cambios de posesión durante el mismo down. El Equipo A siempre está a la ofensiva cuando comienza un down, pero se convierte en la defensiva en el caso que el Equipo B asegure la posesión durante el down. Se refiere a un jugador del Equipo A como A1 y a sus compañeros de equipo como A2, A3, etcétera. Los oponentes son B1, B2, etcétera.

ARTÍCULO 3. CAMBIO DE POSESIÓN. Un cambio de posesión ocurre cuando un jugador del equipo defensivo asegura la posesión de un balón que ha sido pateado, pasado, o soltado (fumble) por un jugador del equipo ofensivo, o cuando el balón es otorgado al equipo contrario por regla. Un cambio de posesión incluye las siguientes situaciones, pero no se limita a ellas:

- (a) una intercepción de un pase hacia el frente o adelantado;
- (b) una recepción o recuperación de un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás o atrasado;
- (c) una recepción o recuperación de una patada de la línea de golpeo, patada libre, o patada de recepción libre;
- (d) cuando el equipo ofensivo no alcanza la yarda a alcanzar en el cuarto down; o
- (e) cuando el equipo ofensivo falla un intento de gol de campo.

SECCIÓN 37 TIEMPO FUERA O TIEMPO DENTRO

ARTÍCULO 1. TIEMPO FUERA. Un tiempo fuera es cualquier intervalo de tiempo en el cual el reloj de juego es frenado (4-4) e incluye el medio tiempo (4-1-2 y 4-1-3).

Durante cualquier tiempo fuera, incluyendo el medio tiempo, todas las reglas de juego continúan en vigencia. Se prohíbe que entren al campo de juego representantes de cada equipo a menos que sean los sustitutos que ingresan al partido o asistentes del equipo o cuerpo médico que ingresan a atender la condición física de un jugador. Se prohíbe cualquier otro tipo de actividades relacionadas con el juego en el campo. El entrenador en jefe puede ingresar al campo para revisar la salud de un jugador lesionado, pero ninguno de sus asistentes puede acompañarlo.

ARTÍCULO 2. TIEMPO FUERA OTORGADO A UN EQUIPO. Un tiempo fuera otorgado a un equipo es un intervalo de tiempo durante el cual el reloj de juego está detenido y el juego suspendido por pedido de uno de los equipos, o cuando es otorgado a uno de los equipos por regla. Un tiempo fuera puede ser otorgado solamente cuando el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 3. TIEMPO DENTRO. El tiempo dentro es cualquier intervalo de tiempo durante el cual el reloj de juego está corriendo (4-3).

SECCIÓN 38 TOUCHBACK

Es un touchback si el balón es declarado muerto sobre o detrás de la línea de gol que un equipo está defendiendo, siempre y cuando el ímpetu provenga de un oponente, y que no sea un touchdown o un pase incompleto.

SECCIÓN 39 TOUCHDOWN

Es un touchdown si cualquier parte del balón está sobre, por encima o detrás de la línea de gol del oponente mientras éste esté

legalmente en posesión de un jugador dentro del campo, y siempre y cuando no sea un touchback.

SECCIÓN 40 ZANCADILLA (TRIPPING)

Una zancadilla (tripping) es el uso de la pierna o pie al obstruir cualquier oponente (incluyendo a un corredor) (12-1-4-c y 12-1-8).

SECCIÓN 41 CONVERSIÓN (TRY)

Una conversión (try) es el intento por parte de un equipo que acaba de anotar un touchdown por sumar un punto (mediante una patada de punto extra) o dos puntos más (mediante un touchdown) durante un down de línea de golpeo en el que el tiempo no corre (11-3).

SECCIÓN 42 PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

La pausa de los dos minutos es un tiempo fuera automático que ocurre a la conclusión del último down en el cual se centró o pateó el balón legalmente previo a que resten dos minutos por jugar en el reloj de juego en el segundo y el último período.

REGLA 4 TIEMPO DE JUEGO

SECCIÓN 1 PERÍODOS, PAUSAS, MEDIO TIEMPO

ARTÍCULO 1. DURACIÓN DEL PARTIDO. La duración del partido es de 60 minutos, dividido en cuatro períodos de 15 minutos cada uno. En caso de que el marcador termine empatado al finalizar los cuatro períodos, el partido se extiende por un período (o varios períodos en caso de postemporada) de tiempo extra, como lo ordena la Regla 16.

ARTÍCULO 2. PAUSAS. Habrá intervalos de al menos dos minutos entre el primer y segundo períodos (en la primera mitad) así como entre el tercer y último períodos (en la segunda mitad). Durante estos intervalos todas las reglas de juego rigen, y ningún representante de un equipo u otro puede entrar en el campo a menos que venga a sustituir a otro jugador, o es un colaborador o parte del cuerpo médico de un equipo, que entra a revisar la salud de un jugador. El entrenador en jefe puede ingresar al campo de juego para revisar la salud de un jugador lesionado, pero ningún entrenador asistente puede hacer lo propio.

Castigo: por entrar ilegalmente al campo de juego, pérdida de 15 yardas del punto siguiente donde terminó la jugada (13-1-6-Castigo).

El juez de fondo lleva la contabilidad de los intervalos de dos minutos y debe hacer señas visibles (y sonar su silbato si es necesario) cuando han transcurrido un minuto y 50 segundos. El réferi debe sonar su silbato inmediatamente después de terminada el intervalo para que se reanude el juego y para que el operador del reloj de juego active el reloj de 25 segundos. Vea 4-6-2.

ARTÍCULO 3. MEDIO TIEMPO. Entre el segundo y tercer períodos, habrá un intervalo de 13 minutos llamado el medio tiempo. Durante este intervalo, se suspende el juego, y los equipos pueden abandonar el campo. El juez baqueador central (back judge) cronometrará el tiempo restante en el medio tiempo. Vea 13-1-1 para infracciones por personal que no juega entre mitades.

ARTÍCULO 4. TIEMPO OFICIAL. El reloj electrónico del estadio llevará el tiempo oficial. El operador del reloj de juego pondrá en marcha y detendrá el reloj dada la señal de cualquier oficial según las reglas. El juez baqueador lateral (side judge) supervisará el cronometraje del partido, y en caso que se descomponga el reloj del estadio, o de no ser operado apropiadamente, se encargará de cotejar el cronometraje en el campo.

Nota: los oficiales del partido pueden corregir el reloj de juego solo antes del próximo centro o patada legal, incluyendo un down o conversión (try) de uno o dos puntos sin tiempo try.

SECCIÓN 2 INICIO DE UN PERÍODO O MITAD

ARTÍCULO 1. PATADA DE SALIDA A TIEMPO. Ambos equipos deben estar en el campo de juego para la patada de salida inicial en el momento pautado para comenzar cada mitad. Antes del inicio del partido, ambos equipos están requeridos a aparecer en el campo al menos 10 minutos antes de la patada de salida inicial pautada, para asegurarse de tener suficiente tiempo para completar sus calentamientos apropiadamente. Miembros previamente designados de la cuadrilla de oficiales tienen que avisar a ambos entrenadores en jefe en persona del tiempo pautado para la patada de salida antes del inicio de cada mitad.

Castigos:

- (a) **Por retrasar el inicio de una mitad, pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida como lo especifica 6-1-2-a.**
- (b) **Por no aparecer en el campo al menos 10 minutos antes de la patada de salida pautada de la primera mitad, pérdida de la selección de opción del volado (lanzamiento de la moneda) en ambas mitades y tiempos extras, y pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida.**

ARTÍCULO 2. VOLADO O LANZAMIENTO DE LA MONEDA. No más de tres minutos antes de la patada de salida inicial de la primera mitad, el réferi, en presencia de los capitanes de ambos equipos (con un límite de seis por equipo, activos, inactivos u honorarios) lanzará el volado (lanzamiento de la moneda) en el centro del campo. Antes del volado del réferi, el capitán del equipo visitante debe decir en voz alta “águila o sol” (o “cara” o “cruz”), o bien hacerlo el capitán designado por el réferi si no hay equipo local. A menos que el ganador del volado decida diferir su decisión al comienzo de la segunda mitad, debe seleccionar uno de dos privilegios, y el perdedor toma el otro. Los dos privilegios son:

- (a) la oportunidad de recibir la patada de salida o de patear; o
- (b) la línea de gol que su equipo defenderá.

Si la moneda no da giros en el aire o el lanzamiento se ve comprometido en cualquier manera, el réferi debe lanzarla nuevamente. La selección original del capitán no puede ser cambiada.

Castigo: por incumplimiento, pérdida de la selección de opción del volado en ambas mitades y tiempos extras, y pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida en la primera mitad solamente.

En la segunda mitad, el capitán quien perdió el volado antes del inicio del partido podrá seleccionar primero uno de los dos privilegios descritos en (a) y (b), a menos que uno de los equipos haya perdido su opción de seleccionar, o a menos que el ganador del volado previo al inicio del partido defirió su selección a la segunda mitad, en cuyo caso debe escoger entre (a) y (b), como descritos anteriormente. Inmediatamente antes del comienzo de la segunda mitad, los capitanes de ambos equipos tienen que informar al réferi sus selecciones respectivas.

La selección inicial de un capitán de las alternativas del volado descritas previamente es la única y no está sujeta a cambios.

ARTÍCULO 3. CAMBIO DE CANCHA. Al terminar el primer y tercer períodos, los equipos deben cambiar su lado de la cancha. La posesión de cada equipo, el número del down siguiente, la posición relativa del balón sobre el campo de y la yarda por alcanzar no cambian.

SECCIÓN 3 ACTIVANDO EL RELOJ DE JUEGO

ARTÍCULO 1. DOWN DE PATADA LIBRE. El operador del reloj de juego debe activarlo (tiempo dentro) tras una patada libre

cuando el balón es tocado legalmente en el campo de juego. El reloj de juego no debe ser activado si:

- (a) el equipo que recibe recupera el balón en la zona de anotación y no avanza el balón hacia el campo de juego;
- (b) el equipo que patea recupera el balón en el campo de juego (antes de cualquier otro toque legal);
- (c) el equipo que recibe señala una recepción libre y la completa

ARTÍCULO 2. DOWN DE JUGADA. Después de cualquier tiempo fuera (3-37-1), el reloj de juego será activado en un down de línea de jugada cuando se centre el balón, excepto en las situaciones siguientes:

- (a) En cualquier ocasión en que un corredor salga de los límites del campo en una jugada desde la línea de golpeo, el reloj de juego arranca cuando un oficial coloca el balón en el punto interno para la próxima jugada, y el réferi da la señal de arrancar el reloj de juego, excepto que el reloj arrancará con el centro del balón:
 - (1) después de un cambio de posesión;
 - (2) después de la pausa de los dos minutos de la primera mitad; o
 - (3) dentro de los últimos cinco minutos de la segunda mitad.
- (b) Si hay un tiempo fuera por lesión previo a la pausa de los dos minutos, el reloj de juego arranca como si el tiempo fuera por lesión no hubiese ocurrido.
- (c) Si hay un tiempo fuera de más por un equipo tras la pausa de los dos minutos, el reloj de juego arranca como si el tiempo fuera de más no hubiese ocurrido.
- (d) Si hay un tiempo fuera del réferi, el reloj de juego arranca como si el tiempo fuera del réferi no hubiese ocurrido.
- (e) Si el reloj de juego es detenido después de un down en el cual uno u otro equipo comete una infracción, después del cobro o de que se decline un castigo, el reloj de juego arrancará como si la infracción no hubiese ocurrido, excepto que el reloj arrancará en el momento que se centre el balón si:
 - (1) la infracción ocurre después de la pausa de los dos minutos de la primera mitad;
 - (2) la infracción ocurre dentro de los últimos cinco minutos de la segunda mitad;
 - (3) la ofensiva comete una infracción después de que el balón está listo para jugar, y causa que el reloj se detenga antes de un centro, durante el cuarto periodo o la prórroga; o
 - (4) una regla específica lo prohíbe.
- (f) Si un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás por cualquier jugador sale del campo, el reloj de juego arranca a la señal del réferi de que el balón regresó al campo.
- (g) Cuando hay un descuento de 10 segundos, el reloj de juego arranca cuando el réferi señala que el balón está listo para ser centrado.
- (h) Durante la conversión (try) de un punto o de dos puntos, que es un down sin límite de tiempo.
- (i) Cuando una regla específica lo prohíbe.

ARTÍCULO 3. DOWN DE PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. El operador del reloj de juego debe activar el reloj de juego en un down de patada de recepción libre cuando el balón es pateado.

SECCIÓN 4 DETENIENDO EL RELOJ DE JUEGO

El operador del reloj de juego debe detener el reloj de juego (tiempo fuera) cuando vea una señal de cualquier oficial o cuando el operador sepa definitivamente:

- (a) al final de un down en el cual hay una patada libre o patada de recepción libre;
- (b) cuando el equipo que patea recupera una patada de línea de golpeo más allá de ésta;
- (c) cuando el balón está fuera del campo;
- (d) cuando el balón es declarado muerto sobre o detrás de una línea de gol;
- (e) al finalizar un down en el que se comete una infracción;
- (f) cuando un pase hacia el frente es incompleto;
- (g) en el momento de una infracción en la cual el balón permanece declarado muerto o es declarado muerto inmediatamente;
- (h) cuando el réferi señala la pausa de los dos minutos de una mitad;
- (i) cuando se completa un down durante el cual o tras el cual hay un cambio de posesión; o
- (j) cuando cualquier oficial señala un tiempo fuera por cualquier otra razón.

Nota: no se permitirán otros tiempos fuera automáticos como los descritos en esta sección a menos que cualquier jugador pida un tiempo fuera en equipo o un réferi ordena un tiempo fuera o detenga el transcurso del juego.

SECCIÓN 5 TIEMPOS FUERA

ARTÍCULO 1. TIEMPOS FUERA DE CADA EQUIPO. El réferi detendrá el juego mientras el balón esté muerto y declarará un tiempo fuera si un entrenador en jefe o un jugador en el campo (no un sustituto) así lo solicita a cualquier oficial. Si un entrenador asistente hace la seña de pedido de un tiempo fuera y éste es inadvertidamente concedido, el tiempo fuera permanecerá vigente.

Tema 1. Tres tiempos fuera permitidos. A un equipo se le conceden tres tiempos fuera durante cada mitad.

Tema 2. Duración de los tiempos fuera. Los tiempos fuera asignados a un equipo serán de dos minutos de duración, a menos que el tiempo fuera no sea utilizado por la cadena televisiva para una pausa comercial. Los tiempos fuera durarán 30 segundos cuando el número de pautas comerciales televisivas ya hayan sido transmitidas en un período, si es el segundo tiempo fuera de un equipo en el mismo período de balón muerto, o cuando el réferi así lo indique.

Tema 3. Tiempos fuera consecutivos por un equipo. Cada equipo puede pedir un tiempo fuera durante un mismo período de balón declarado muerto, pero se prohíbe un segundo tiempo fuera de cualquier equipo durante el transcurso en que el balón esté declarado muerto. Esos tiempos fuera pedidos por los equipos pueden ser solicitados después de un tiempo fuera pedido por el réferi o después de cualquier tiempo fuera automático.

Castigo: cuando un equipo le es concedido un segundo tiempo fuera durante el mismo periodo de balón declarado muerto, o un tiempo fuera luego de que se le hayan extinguido los tres de los que dispone durante una mitad, pérdida

de cinco yardas.

Nota: si se intenta pedir un tiempo fuera en situaciones así, los oficiales no deberán otorgarlo, y el juego debe proseguir. Deberá cobrarse un castigo solamente si el tiempo fuera es concedido erróneamente. **Si un tiempo fuera es otorgado inadvertidamente, deberá ser otorgado al equipo, y el castigo debe también ser cobrado.** Luego de la sanción, se aplicarán todas las reglas normales respecto del juego y del reloj de juego. Si es tiempo dentro, el reloj de jugada deberá arrancar a la señal de "listo para jugar". Para un tiempo fuera otorgado a la defensiva, el reloj de jugada se resetea a 40 segundos.

Tema 4. Conducta antideportiva. Un intento por parte de un equipo de pedir un tiempo fuera de más o pedir un segundo tiempo fuera en el mismo periodo de balón declarado muerto por el Equipo B en un intento por desconcentrar o "congelar" a un pateador se considerará conducta antideportiva y expondrá al equipo que lo intente a un castigo con pérdida de 15 yardas (Vea 12-3). Esto aplicará a goles de campo o a intentos de conversión de punto extra (try).

Nota: si se intenta pedir un tiempo fuera en situaciones así, los oficiales no deberán otorgar un tiempo fuera; el juego debe proseguir y se cobra un castigo, con su sanción usual. Si un tiempo fuera se otorga inadvertidamente **y es otorgado**, el castigo también debe cobrarse. Vea 12-3-1-w.

ARTÍCULO 2. TIEMPOS FUERA POR LESIÓN. Si un oficial decide que un jugador está lesionado, o si los asistentes desde la banca entran al campo a asistir a un jugador lesionado, un tiempo fuera por lesión será cobrado por el réferi. Si el observador ATC (ATC Spotter) identifica a un jugador que necesita atención médica, se aplican las reglas relativas a tiempo fuera por lesión en el Artículo 3 y el Artículo 4 (c).

ARTÍCULO 3. TIEMPOS FUERA POR LESIONES PREVIO A LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS DE CADA MITAD. Cuando se pide un tiempo fuera por lesión, el jugador lesionado debe abandonar el partido hasta que se complete un down. El jugador puede permanecer en el partido si:

- (a) cualquier equipo pide uno de sus tiempos fuera;
- (b) la lesión es un resultado directo de una infracción cometida por un oponente; o
- (c) termina el período o la pausa de los dos minutos ocurre antes del próximo centro.

Al concluir un tiempo fuera por lesión, el reloj de juego arrancará como si el tiempo fuera por lesión no hubiese ocurrido. Si cualquier equipo pide o se le cobra un tiempo fuera, el reloj comenzará a funcionar al momento del centro.

ARTÍCULO 4. TIEMPO FUERA POR LESIONES DESPUÉS DE LA PAUSA DE DOS MINUTOS DE CADA MITAD.

Después de la pausa de los dos minutos de una mitad, lo siguiente debe aplicar:

- (a) Si un equipo no ha usado sus tres tiempos fuera, se le cobrará el tiempo fuera al equipo del jugador lesionado, a menos que:
 - (1) la lesión sea el resultado de una falta cometida por un oponente; o
 - (2) la lesión ocurre en un down donde hay un cambio de posesión, un touchdown, un safety, un gol de campo convertido exitosamente, o un intento de conversión (try).
- (b) Si un equipo ha usado sus tres tiempos fuera, un tiempo fuera de más será pedido por el réferi, a menos que:
 - (1) la lesión es el resultado de una infracción cometida por un oponente; o
 - (2) la lesión ocurre en un down donde hay un cambio de posesión, un touchdown, un safety, un gol de campo convertido exitosamente, o un intento de conversión (try).
- (c) El jugador debe abandonar el partido durante un down, a menos que:
 - (1) la lesión es el resultado de una infracción cometida por un oponente; o
 - (2) cualquier equipo pide o se le otorga un tiempo fuera de equipo **que no sea un tiempo fuera de más.**

Castigo: por el segundo y subsecuente tiempo fuera de más después de la pausa de los dos minutos, pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada por retraso de partido.

Notas:

- (1) No se cobrará castigo con pérdida de yarda por el primer tiempo fuera de más, pero un descuento de 10 segundos del reloj podría ser aplicable, según la Nota 3 mencionada a continuación. Al concluir un tiempo fuera de más pedido mientras existía un tiempo dentro, el reloj de juego arrancará con la señal de balón listo a ser jugado. Por cada tiempo fuera de más cobrado a la defensiva, el reloj de la jugada es restablecido a 40 segundos.
- (2) Si el réferi ya ha cobrado tiempo fuera de más en una mitad a un equipo, cualquier tiempo fuera de más subsecuente de ese equipo resultará en un castigo con pérdida de cinco yardas, **y podría ser aplicable un descuento de 10 segundos de acuerdo con la Nota 3 siguiente.** (Ese castigo se considerará una infracción que sucedió entre downs y no es compensable junto a una infracción del equipo contrario o formará parte de infracciones múltiples.)
- (3) Si un equipo en posesión del balón pide un tiempo fuera de más, y el tiempo fuera causa que el reloj se detenga o que se demore su puesta en funcionamiento a la señal de balón listo para ser jugado, el balón no se pondrá en juego hasta que el reloj de juego se descuenta por 10 segundos, si así lo prefiere el equipo defensivo.

Notas suplementarias:

- (1) Cada mitad puede terminar como resultado del descuento de 10 segundos mencionado previamente.
- (2) Si ambos equipos piden tiempos fuera por lesión durante o después un mismo down, se cobran los tiempos fuera o tiempos fuera de más, pero no habrá pérdida de yardas o descuento de 10 segundos del reloj.
- (3) Si una infracción por cualquier equipo ocurre durante un down en el que también se lesiona un jugador, esa infracción no afecta el cobro de un tiempo fuera de más, pero previene el descuento de 10 segundos que pueda resultar de la petición de un tiempo fuera de más, porque la infracción frenó el reloj.
- (4) El Comité de Competición de la Liga desprecia el fingir lesiones, con su subsiguiente reclamo de recuperación rápida para evitar salir del campo, en un afán de pedir tiempo fuera sin que cobren castigo. Se le exige a los entrenadores que hagan el esfuerzo por desalentar esta práctica.
- (5) Nunca habrá un descuento de 10 segundos del reloj en contra del equipo defensivo.

(6) *Vea la Regla 16 (procedimiento en caso de muerte súbita) para entender cómo estas reglas aplican en partidos con prórroga.*

ARTÍCULO 5. TIEMPO FUERA DEL RÉFERI. Siempre y cuando el pedir tiempo fuera no se contraponga con otra regla, el réferi puede dar un alto al juego y parar el reloj (tiempo fuera del réferi) en cualquier momento sin castigo a cualquier equipo cuando el tiempo de juego se consume por un retraso accidental. Estas situaciones incluyen, pero no se limitan a:

- (a) cuando hay la posibilidad de medir la ubicación del balón para ver si se alcanzó el primer down, o si el réferi consulta con el capitán acerca de si medir o no;
- (b) cuando hay un amontonamiento indebido sobre un corredor, o cuando hay que determinar qué equipo tiene posesión tras un balón suelto mientras el tiempo dentro transcurre;
- (c) cuando hay un retraso extraordinario de los oficiales en colocar el balón para la próxima jugada;
- (d) si el centro se lleva a cabo antes que los oficiales se coloquen en sus respectivas posiciones. (Vea 4-6-5-b si ese acto se repite.);
- (e) cuando se lesiona un oficial o un cadenero (miembro de la cuadrilla de las cadenas);
- (f) durante una reunión entre oficiales; o
- (g) mientras reparan o reemplazan el equipamiento utilizado durante el partido, excepto el equipamiento de jugadores.

Después de un tiempo fuera de réferi, el reloj de juego arrancará según la Regla 4, Sección 3, como si no hubiese ocurrido el tiempo fuera. El tiempo restante en el reloj de jugada debe ser el mismo que tenía cuando se detuvo. Vea Regla 4, Sección 6, Artículo 3.

SECCIÓN 6 RETRASO DE JUEGO

ARTÍCULO 1. RELOJ DE 40 SEGUNDOS. Es un retraso de juego si el balón no se coloca en juego por un centro antes de 40 segundos de arrancado el reloj de jugada. El operador del reloj de la jugada debe establecer el intervalo entre jugadas por las señales que envían los oficiales. El intervalo de 40 segundos comienza cuando termina una jugada, a menos que aplique el Artículo 2 a continuación.

ARTÍCULO 2. RELOJ DE 25 SEGUNDOS. En caso de ciertas pausas al juego administrativas u otros retrasos, un equipo tendrá 25 segundos, comenzando con el silbato del réferi, para colocar el balón en juego a través de un centro o patada. Estas pausas incluyen, pero no se limitan a las siguientes:

- (a) un cambio de posesión;
- (b) un tiempo fuera pedido por un equipo;
- (c) la pausa de los dos minutos;
- (d) el fin de un período;
- (e) el cobro de un castigo;
- (f) una conversión de un punto o dos (try); o
- (g) una patada libre.

Se usará un intervalo de 25 segundos en estas situaciones, aún si el reloj de 40 segundos ya está activado.

***Nota:** después de un intento de conversión (try) de uno o dos puntos o de un intento de gol de campo exitoso, a menos que haya un corte comercial, los equipos tendrán 40 segundos para alinearse antes de que el balón sea puesto en juego. Cuando hayan transcurrido los 40 segundos, comenzará a funcionar el reloj de 25 segundos.*

ARTÍCULO 3. INTERRUPCIÓN DEL RELOJ DE LA JUGADA. Si el reloj de la jugada está parado antes de un centro por cualquier razón, después que concluya la pausa, el tiempo restante en el reloj será el mismo que cuando se detuvo, a menos que:

- (a) la interrupción se debe a un tiempo fuera pedido por un equipo, la pausa de los dos minutos, el fin del período, el cobro de un castigo, o un desafío de revisión instantánea previa a la pausa de los dos minutos, en cuyos casos el reloj arranca con 25 segundos;
- (b) la interrupción se debe a una revisión instantánea después de la pausa de los dos minutos que resulta en un cambio de decisión por parte de los oficiales, en cuyo caso el reloj de la jugada se reestablece a 25 segundos;
- (c) la interrupción se debe a un tiempo fuera de más durante un tiempo dentro que se le cobra a la defensiva, en cuyo caso el reloj de la jugada se reestablece a 40 segundos; o
- (d) restan menos de 10 segundos en el reloj de la jugada, en cuyo caso ese reloj se reestablece a 10 segundos.

ARTÍCULO 4. BALÓN PERMANECE MUERTO. Si el balón no es puesto en juego en el período aplicable, el juez de fondo sonará su silbato por la infracción, y el balón permanece declarado muerto. Vea 14-4-1-Tema 1.

ARTÍCULO 5. OTRAS INFRACCIONES POR RETRASO DE JUEGO. Otros ejemplos de acción o inacción que se pueden interpretar con retraso de partido incluyen, pero no se limitan a:

- (a) un jugador innecesariamente permanece sobre un balón declarado muerto o sobre un corredor que ha sido derribado d;
- (b) el centro repetidamente centra el balón después de haber establecido la zona neutral, y antes de que todos los oficiales han tenido un tiempo razonable para ubicarse en sus posiciones (Vea 7-6-3-c);
- (c) retraso indebido por cualquier equipo en presentarse tras un tiempo fuera;
- (d) un jugador defensivo alineado en una posición estática dentro de una yarda de distancia de la línea de golpeo hace actos rápidos y abruptos que no son parte usual de los movimientos de un jugador defensivo y son un intento obvio de causar una salida en falso de un jugador ofensivo. (Los oficiales sonarán sus silbatos inmediatamente.) Si el defensivo está caminando o corriendo hacia la línea de golpeo tratando de anticipar el centro, pero se detiene abruptamente porque el centro no se hace, no es una infracción por retraso de juego;
- (e) clavar o lanzar el balón en el campo de juego después de terminar un down, excepto después de un touchdown;
- (f) contacto intencional con el balón para retrasar el centro o la acción de los oficiales de colocar el balón para la siguiente jugada; o
- (g) cuando un tiempo fuera es erróneamente concedido. Vea 4-5-1-Nota para cobro.

Castigo: por retraso de juego, pérdida de cinco yardas:

- (a) del punto siguiente si ocurre entre downs. El balón permanece muerto; o
- (b) del punto previo si el balón estaba en juego.

SECCIÓN 7 ACTOS PARA HACER TIEMPO

ARTÍCULO 1. ACTOS ILEGALES. No se permite que un equipo haga tiempo luego de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad al cometer cualquiera de estos actos:

- (a) una infracción de parte de cualquier equipo que impida el centro (como salir en falso, invasión (encroachment), etcétera);
- (b) lanzar ilegal e intencionalmente el balón al suelo (intentional grounding) para deshacerse de él;
- (c) un pase hacia el frente o adelantado ilegal lanzado después de rebasar la línea de golpeo;
- (d) lanzar un pase hacia atrás fuera del campo;
- (e) picar o lanzar el balón en el campo después de terminar un down, excepto después de un touchdown; o
- (f) cualquier otra falta intencional que causa que se pare el reloj.

Castigo: por hacer tiempo ilegalmente, pérdida de cinco yardas a menos que aplique un castigo de más yardas.

Cuando los actos mencionados son cometidos por el equipo a la ofensiva mientras hay tiempo dentro, los oficiales descontarán 10 segundos del reloj de juego antes de permitir que el balón se ponga en juego con la señal de que el balón está listo. El reloj de juego arrancará con la señal de que el balón está listo para jugar a menos que otra regla prescriba otra cosa. Si el equipo ofensivo tiene tiempos fuera por pedir, tendrá la opción de usar un tiempo fuera en vez de que le descuenten 10 segundos del tiempo restante, en cuyo caso el reloj de juego comenzará con el centro después del tiempo fuera. La defensiva siempre tiene la opción de declinar el descuento de 10 segundos y que se cobre solamente el castigo con pérdida de yardas, pero si se declina el castigo con pérdida de yardas, también se declina el descuento de 10 segundos.

Si el acto lo comete la defensiva, el reloj de la jugada se restaura a 40 segundos, y el reloj de juego arrancará con la señal de balón listo a jugar, a menos que la ofensiva escoja que el reloj arranque con el centro. Si a la defensiva le restan tiempos fuera, tendrá la opción de usar un tiempo fuera en vez de que se arranque el reloj de juego.

Notas:

- (1) *Dos castigos sucesivos por retraso de juego durante el mismo down cuando es tiempo dentro, es conducta antideportiva (12-3-1-n). Luego del cobro del castigo de 15 yardas, el reloj de juego arrancará al momento del centro.*
- (2) *Ciertos actos de retraso pueden involucrar el parar el reloj de juego inmediatamente. Violaciones repetidas de la regla de sustitución para hacer tiempo serán consideradas como conducta antideportiva (12-3-1-m y 5-2).*

ARTÍCULO 2. VIOLACIÓN A LA REGLA DE SUSTITUCIÓN LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS. Luego de la pausa de los dos minutos de cada mitad, si se viola la regla de sustituciones mientras el balón esté declarado muerto y el tiempo dentro, además de la pérdida de yardas por los castigos aplicables por sustitución ilegal, se descontarán 10 segundos del reloj, conforme al Artículo 1 que precede inmediatamente a éste, a menos que sea obvio que el equipo ofensivo no está intentando hacer tiempo.

Castigo: por sustitución ilegal, pérdida de cinco yardas (a menos que aplique un castigo de una distancia mayor) y un descuento de 10 segundos.

ARTÍCULO 3. INFRACCIONES DEFENSIVAS EN LOS ÚLTIMOS 40 SEGUNDOS. En los últimos 40 segundos de cada mitad, si hay una infracción defensiva que sucede antes del centro durante el tiempo dentro, la mitad terminará, a menos que la defensiva tenga tiempos fuera por pedir, o la ofensiva seleccione que el reloj de juego arranque con el centro.

ARTÍCULO 4. REVISIÓN DE VIDEO LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS DE CUALQUIER MITAD. Si la revisión de video luego de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad resulta en un cambio al cobro original de los oficiales en el campo y el cobro correcto no hubiese frenado el reloj de juego, entonces los oficiales descontarán 10 segundos del reloj de juego antes de permitir que el balón se coloque en juego con la señal de balón listo a jugar. La defensiva no puede declinar el descuento, pero cualquiera de los dos equipos puede usar algún eventual tiempo fuera disponible para impedirlo.

SECCIÓN 8 ALARGUE DE UN PERÍODO O MITAD

ARTÍCULO 1. BALÓN EN JUEGO. Si expira el tiempo de juego al fin de cualquier período mientras el balón está en juego, el período continúa hasta que termine el down.

ARTÍCULO 2. PERÍODO EXTENDIDO. A la preferencia del oponente, un período puede ser extendido por un down sin límite de tiempo, si cualquiera de lo siguiente sucede durante un down durante el cual el tiempo dentro del período termina, o durante cuando el período fue extendido de acuerdo con este Artículo:

- (a) Si hay una infracción de balón en juego cometido por el equipo defensivo que es aceptado, el equipo ofensivo puede decidir extender el período con un down sin límite de tiempo tras el cobro del castigo. Si el primer o tercer período no es extendido de esta manera, cualquier castigo aceptado se cobrará antes del inicio del período siguiente.
- (b) Si la ofensiva comete una infracción, no se extenderá de ese período. Si la infracción ocurre en la última jugada de la mitad, cualquier anotación de la ofensiva no cuenta. Sin embargo, el período puede ser extendido por un down sin límite de tiempo, si así lo pide la defensiva, si la infracción del equipo a la ofensiva concierne:

- (1) toque ilegal de una patada;

Nota: *el período también puede extenderse por una violación a la regla de "primer toque".*

- (2) interferencia con una recepción libre;
- (3) un acto notablemente desleal;
- (4) una falta personal o infracción de conducta antideportiva cometida durante un down previo a un safety, una intercepción de un pase hacia el frente, la recuperación de un pase hacia atrás o balón suelto (fumble), o si el equipo ofensivo no alcanza la yarda a obtener en el cuarto down; o

- (5) una infracción del equipo que pateo previo a que el jugador del equipo que recibe asegure posesión del balón durante un down en el que se intente una patada tras el safety, una patada de la línea de golpeo o una patada libre.
- (c) Si se anota touchdown en la última jugada de un período, se intentará la conversión (try) de un punto (punto extra) o dos (excepto durante un período de muerte súbita, o si se anota un touchdown durante un down en el que el tiempo en el último período expira, y una conversión exitosa (try) no afectaría el resultado del partido).
- (d) Si no hay señal de recepción libre y el equipo que pateo interfiere con la oportunidad del equipo que recibe de atrapar la patada, el equipo que recibe puede extender el período con un down desde la línea de golpeo.
- (e) Si hay señal y se completa la recepción libre, el equipo que recibe puede extender el período por un down de patada de recepción libre (10-2-4-a). Si así extienden el primer o tercer período, el equipo que recibe puede comenzar el próximo período con un down de línea de golpeo o con una patada de recepción libre (11-4-3).
- (f) Si hay señal de recepción libre y el equipo que pateo interfiere con la oportunidad del equipo que recibe de atrapar una patada, el equipo que recibe puede extender el período o con un down desde la línea de golpeo o con una patada de recepción libre (10-2-4-a).
- (g) Si resulta un safety de una infracción durante la última jugada de una mitad, la anotación cuenta. Una patada de safety se efectuará si lo pide el equipo que recibe.
- (h) Si una infracción doble ocurre durante el último down de cada mitad, el período se extenderá por un down sin límite de tiempo.

Excepciones: la mitad no es extendida si:

- (1) ambas infracciones son infracciones de balón declarado muerto
- (2) se cometen dos infracciones, una mayor y otra menor (“pérdida de 15 yardas vs. pérdida de 5 yardas”), y la infracción mayor la comete la ofensiva, o si la infracción mayor es de balón declarado muerto y cometida por la defensiva (vea 14-5-1-Exc. 1.)

***Nota:** si el castigo de 15 yardas es por una infracción de balón muerto, falta personal, conducta antideportiva, o de burlarse del oponente, de cualquier equipo, el castigo de yardas será cobrado en la patada inicial de la segunda mitad o en la patada inicial de la prórroga. No habrá extensión del período (14-4-9-Exc. 1).*

- (3) hay una doble infracción con un cambio de posesión (regla de “manos limpias”, vea 14-5-2) que no requiera la repetición de ese down. Si la doble infracción ocurre en la última jugada del primer o tercer período, no se extiende el período.

Si se extiende el primer o tercer período por cualquier razón, o si un touchdown ocurre durante la última jugada de esos períodos, cualquier jugada adicional, incluyendo un intento de conversión (try) de un punto (punto extra) o dos, se completará antes que los equipos cambien de goles.

Puede haber más de un down sin tiempo al final de un período de acuerdo con este Artículo.

REGLA 5 JUGADORES, SUSTITUTOS, EQUIPO, REGLAS GENERALES

SECCIÓN 1 JUGADORES

Artículo 1. NÚMERO DE JUGADORES. El partido se juega por dos equipos con 11 jugadores cada uno.

Si el Equipo A tiene más de 11 jugadores en su formación por más de tres segundos, o si el Equipo B tiene más de 11 jugadores en su formación y el centro es inminente, es una infracción. Una vez que el balón es declarado listo para jugar, si cualquier equipo tiene más de 11 jugadores en su formación antes de una patada libre, es también una infracción. En estas circunstancias, los oficiales harán sonar sus silbatos inmediatamente y no permitirán que se ejecute el centro o la patada.

Castigo: por tener más de 11 jugadores en la formación antes del centro o de la patada libre, pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente.

Si un equipo tiene más de 11 jugadores en el campo o en la zona de anotación en el momento en que se lleva a cabo el centro, patada libre, o patada de recepción libre, el balón está en juego y es una infracción.

Castigo: por tener más de 11 jugadores en el campo o en la zona de anotación mientras el balón está en juego, pérdida de cinco yardas desde el punto previo.

Nota: no es una infracción si el equipo tiene menos de 11 jugadores en el campo o en la zona de anotación en el momento en que se lleva a cabo el centro, patada libre, o patada de recepción libre.

Artículo 2. JUGADORES NUMERADOS POR POSICIÓN. Todos los jugadores deben portar números en sus jerseys según la Regla 5, Sección 4, Artículo 3, Tema 3. Estos numerales deben identificar la posición que juegan, de la siguiente manera:

- (a) mariscales (quarterbacks), despejadores y pateadores: del número 1 al 19;
- (b) secundarios: 1–49;
- (c) corredores, corredores de fuerza, alas cerradas, H-backs y receptores: 1-49 y 80-89;
- (d) linieros ofensivos: 50–79;
- (e) linieros defensivos: 50–79 y 90–99;
- (f) apoyadores (linebackers): 1–59 y 90–99.

Si un jugador cambia de posición durante su carrera en la NFL, y ese cambio hace que pase de ser un receptor inelegible a uno elegible, o de receptor elegible a receptor inelegible, debe recibir un jersey nuevo con el número apropiado a su posición. No se requiere un cambio de número de jersey si el cambio es de una posición inelegible a otra, o de una posición elegible a otra, siempre y cuando el jugador haya jugado al menos una temporada en su posición antes del cambio.

Cualquier petición de usar un número por una posición especial no especificada previamente (por ejemplo, H-back) debe ser dirigida a la oficina del Comisionado. Durante la pretemporada cuando los planteles son mayores, la liga permitirá duplicidad y otras excepciones temporales del sistema numérico especificado anteriormente, pero la regla debe ser seguida por todos los jugadores durante la temporada regular y la posttemporada. Los equipos deben poner en disposición números para acatar la regla, aún si requiere el retornar a circulación un número retirado o apartado por otras razones. Vea 5-3-1 para informar un cambio de posición.

SECCIÓN 2 SUSTITUTOS Y JUGADORES REMOVIDOS

Artículo 1. NÚMERO DE JUGADORES EN LA REUNIÓN. No pueden haber más de 11 jugadores en la reunión ofensiva mientras el reloj esté descontando tiempo de juego. Lo contrario es una infracción, el silbato es sonado inmediatamente y el balón permanece declarado muerto. Vea 5-2-8-a.

Artículo 2. SUSTITUTO SE CONVIERTE EN JUGADOR. Un sustituto se convierte en un jugador cuando:

- (a) participa en al menos una jugada (incluyendo una jugada anulada por castigo antes del centro o en el transcurso de la jugada)
- (b) está en el campo o en la zona de anotación cuando se efectúa el centro, patada de recepción libre, o patada libre, o cuando el centro, patada de recepción libre, o patada libre es inminente.

Un jugador se convierte en un sustituto cuando es retirado del juego y pierde al menos una jugada. Una jugada anulada por un castigo antes del centro o durante la jugada cuenta como una jugada perdida.

Artículo 3. SUSTITUCIONES LEGALES. Cualquier número de sustitutos pueden entrar al campo o la zona de anotación mientras el balón esté declarado muerto.

Artículo 4. SUSTITUCIONES ILEGALES. Si un sustituto entra al campo o a la zona de anotación mientras el balón está en juego, es una sustitución ilegal. Si un sustituto ilegal interfiere con la jugada, podría ser considerado un acto notablemente desleal (vea 12-3-4).

Artículo 5. SUSTITUCIONES OFENSIVAS. Lo siguiente es aplicable a cualquier sustituto ofensivo que ingresa al partido:

- (a) Tiene que entrar al campo o a la zona de anotación por lo menos hasta la parte interior de los números en el campo antes del centro para ser considerada como una sustitución legal. Si no lo hace, y está en el campo o la zona de anotación en el momento del centro legal, es un sustituto ilegal.
- (b) Si se acerca a la reunión y se comunica con un compañero de equipo, tiene que participar en al menos una jugada antes de salir. Luego de una advertencia, las violaciones posteriores a esta regla serán sancionadas con un castigo por conducta antideportiva. Vea 5-2-11.

Nota: el propósito de la regla es evitar que los equipos usen sustituciones simuladas para confundir a un oponente, al mismo tiempo que se permite que el jugador (o los jugadores) entren y salgan sin participar en una jugada en ciertas situaciones, como un cambio de decisión del cuerpo de entrenadores en un cuarto down, aún si el jugador se acercó a la reunión y se comunicó con un compañero de equipo. De la misma manera, si un jugador que participó en la jugada previa abandona el campo por error, y regresa al campo antes del centro, no se requiere que alcance la parte interior de los números en el

campo, siempre y cuando la defensiva tenga la oportunidad de sustituir para poder marcarle. Sin embargo, un sustituto (esto es, un jugador que no participó en la jugada previa) tiene que alcanzar la parte interna de los números en el campo.

ARTÍCULO 6. JUGADORES REMOVIDOS. Un jugador o jugadores que han sido reemplazados tienen que abandonar el campo o la zona de anotación por la línea lateral de su equipo entre las líneas finales antes del próximo centro, patada libre, o patada de recepción libre.

ARTÍCULO 7. JUGADORES EXPULSADOS Y SUSPENDIDOS. Un jugador tiene que ser retirado y sustituido cuando es expulsado (12-2, 12-3) o suspendido (5-4). Un jugador suspendido puede reingresar al partido después de al menos un centro legal, siempre y cuando la razón de su suspensión haya sido corregida. Un jugador expulsado debe abandonar el campo y dirigirse al vestidor de su equipo en un tiempo razonable.

ARTÍCULO 8. CASTIGOS FOR SUSTITUCIÓN O RETIRO ILEGAL. Los castigos son:

- (a) Por tener 12 o más jugadores en la reunión ofensiva (se suena el silbato inmediatamente y el balón sigue estando declarado muerto): pérdida de cinco yardas desde donde terminó la jugada anterior.
- (b) Por la entrada de un sustituto al campo durante un balón en juego: pérdida de cinco yardas.
- (c) Por interferir en la jugada por un sustituto que ingresa al campo durante un balón en juego: acto notablemente desleal. Vea 12-3-4.
- (d) Por un sustituto ofensivo quien no entra al campo al menos hasta la parte interna de los números en el campo: pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior.
- (e) Por un jugador removido que abandona el campo por la línea lateral del oponente o por una línea final: pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior.
- (f) Por el regreso ilegal de un jugador suspendido: Pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior si se descubre mientras el balón está en juego, o cinco yardas desde el punto donde termine la jugada si se descubre entre downs, en cuyo caso el balón permanecería declarado muerto.
- (g) Por el regreso al partido de un jugador expulsado: Pérdida de 15 yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior si se descubre mientras el balón está en juego, o 15 yardas desde el punto donde termine la jugada si se descubre entre downs, en cuyo caso el balón permanecerá declarado muerto, y, en un caso u otro, exclusión del campo y áreas inmediatamente adyacentes.

***Nota:** si no se descubre el retorno ilegal de un jugador hasta el fin de un down, pero antes del inicio del próximo, se cobrará desde el punto donde terminó la jugada previa cuando se reconoce definitivamente. De no reconocerse el punto previo, se cobrará desde el punto donde termine la jugada como infracción que sucede entre downs. Vea 14-4-9.*

ARTÍCULO 9. PROCEDIMIENTO DESPUÉS DE UN TIEMPO FUERA O CAMBIO DE POSESIÓN. Después de un tiempo fuera o un cambio de posesión, la ofensiva puede reunirse fuera de los números cerca de la zona de su banca, pero no se le permitirá alinearse y centrar el balón antes de que la defensiva tenga la oportunidad de sustituir para marcarle. Si la ofensiva centra el balón antes de que la defensiva tenga la oportunidad de completar sus sustituciones, y todo resulta en una infracción defensiva por exceso de jugadores en el campo, no se cobrará castigo, excepto por faltas personales e infracciones de conducta antideportiva, y el down será repetido. En ese momento, el réferi notificará al entrenador en jefe que cualquier uso posterior de esta táctica resultará en un castigo por conducta antideportiva.

Castigo: por conducta antideportiva después de una advertencia, pérdida de 15 yardas desde el punto donde termine la jugada.

ARTÍCULO 10. SITUACIÓN DE LA DEFENSIVA DESPUÉS DE LAS SUSTITUCIONES. Si la ofensiva hace una sustitución, la ofensiva no puede centrar el balón hasta que la defensiva haya tenido la oportunidad de responder con sus sustituciones. Durante el proceso de una sustitución (o una sustitución simulada), la ofensiva no puede colocarse apresuradamente a la línea de golpeo y centrar el balón en un intento obvio de causar una infracción defensiva (como por ejemplo, más de 11 jugadores en el campo). Si la ofensiva lleva a cabo sustituciones, se seguirá el procedimiento siguiente:

- (a) El umpire se colocará sobre el balón hasta que el réferi decida que la defensiva ha tenido tiempo razonable para completar sus sustituciones.
- (b) Si la ofensiva centra el balón antes de que la defensiva haya tenido una oportunidad de completar sus sustituciones, y el resultado es una infracción defensiva por exceso de jugadores en el campo, no se cobrará castigo, excepto por faltas personales e infracciones de conducta antideportiva, y el down será repetido. En ese momento, el réferi notificará al entrenador en jefe que cualquier uso posterior de esta táctica resultará en un castigo por conducta antideportiva. El reloj de juego será restablecido al tiempo que quedaba cuando el balón fue centrado, y el reloj recomenzará con el siguiente centro.

***Nota:** la regla del centro apresurado no aplica después de la pausa de los dos minutos de cada mitad, o si la ofensiva no sustituye jugadores.*

- (c) En una situación de despeje en cuarto down, el réferi y el umpire no permitirán el centro apresurado que no le permita a la defensiva tener tiempo razonable para completar sus sustituciones. Esto aplica durante todo el partido.
- (d) Si el reloj de la jugada expira antes que la defensiva haya completado sus sustituciones, es un retraso de juego por parte de la ofensiva.

ARTÍCULO 11. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA. Usar sustitutos que ingresan al campo, jugadores que regresen legalmente, sustitutos en líneas laterales o jugadores removidos para confundir oponentes, o la permanencia prolongada de jugadores que abandonan del campo al ser reemplazados por un sustituto, es conducta antideportiva. Vea 12-3-1-I. La ofensiva no puede enviar sustituciones simuladas al campo hacia su reunión y devolverlas a la línea lateral sin completar la sustitución en un intento de confundir a la defensiva.

Castigo: por conducta antideportiva, pérdida de 15 yardas.

SECCIÓN 3 CAMBIOS DE POSICIÓN

ARTÍCULO 1. INFORMANDO UN CAMBIO DE POSICIÓN. Un jugador ofensivo vistiendo el número de un receptor de pase inelegible (50–79 y 90–99) puede alinearse en la posición de un receptor de pases elegible (1–49 y 80–89), y un jugador ofensivo vistiendo el número de un receptor de pases elegible puede colocarse en la posición de un receptor de pases inelegible, siempre y cuando informen inmediatamente su elegibilidad o su inelegibilidad al réferi, quien informará a la defensiva. El jugador tiene que participar en esa posición elegible o inelegible mientras esté continuamente en el juego, pero antes de cada jugada tiene que informar al réferi de su estado, quien a su vez informará a la defensiva. El reloj de juego no se detendrá y el balón no será puesto en juego hasta que el réferi se coloque en su posición normal.

Nota: un jugador ofensivo vistiendo el número de un receptor elegible que se reporta como inelegible debe alinearse dentro del núcleo normal de cinco jugadores formado por los jugadores inelegibles. El jugador no puede estar a más de dos jugadores de distancia del jugador del medio en una línea de siete jugadores.

ARTÍCULO 2. REGRESANDO A LA POSICIÓN ORIGINAL. Un jugador que ha informado al oficial de un cambio en su elegibilidad puede regresar a la posición indicada por el estado de elegibilidad del número en su jersey después de:

- (a) un tiempo fuera;
- (b) el fin de un período;
- (c) la pausa de los dos minutos;
- (d) una infracción;
- (e) una revisión en repetición;
- (f) un touchdown;
- (g) una patada realizada que se origine desde la línea de golpeo;
- (h) un cambio de posesión; o
- (i) si el jugador ha sido removido del campo durante el centro legal. Un jugador removido por la duración de un centro legal puede reingresar al campo en una posición indicada por el estado de elegibilidad del número en su jersey, a menos que se vuelva a reportar con el réferi que asuma una posición distinta a la que designa el estado de elegibilidad de ese número.

Castigo: si un jugador no notifica al réferi de un cambio en su estado de elegibilidad cuando se requiere, o un jugador ofensivo con un número elegible se reporta como inelegible y se alinea por fuera de la caja de tackleo, pérdida de cinco yardas por sustitución ilegal.

ARTÍCULO 3. AUDÍFONOS EN LOS CASCOS. El sistema de comunicación por audífono en el casco entre el entrenador y el jugador le permite a un miembro del cuerpo de entrenadores en la zona de las bancas o en la cabina de entrenadores comunicarse con un jugador ofensivo o defensivo designado que lleve un audífono en su casco. La comunicación comienza una vez que un oficial haya hecho la señal del fin de un down, y termina cuando el reloj de juego alcanza los 15 segundos restantes o cuando el balón es centrado, lo que ocurra primero.

Cada equipo ofensivo y defensivo no puede contar con más de un jugador sobre el campo con un audífono en su casco. Cada equipo puede contar con un máximo de tres audífonos para ser usados a la ofensiva por los mariscales (quarterbacks) y un máximo de dos audífonos para ser usados por la defensiva por jugadores que han sido designados como usuario principal y usuario reserva.

Los equipos que cuentan con un jugador cuya posición principal no sea la de mariscal o quarterback (por ejemplo, receptor, corredor) pero que es usado ocasionalmente como mariscal (quarterback) debe tener dos cascos para ese jugador—uno con audífono y otro sin audífono o equipo de comunicación electrónica.

Cuando un mariscal (quarterback) ingresa al partido por primera vez, o regresa después de haber ingresado al campo previamente y ser removido, tiene que informar de su regreso al réferi.

Cuando el jugador defensivo con el audífono reserva entre o regrese al juego utilizando el casco con audífono, debe informar su presencia al umpire. Si el jugador defensivo con el audífono principal entra después al partido con un casco con audífono, debe informar su presencia al umpire. Si los jugadores defensivos con el audífono principal o con el audífono reserva abandonan el partido, ningún otro jugador puede usar un casco con audífono. En ese caso, el equipo debe usar otros métodos para enviar señales a sus jugadores.

No se requiere que el jugador ofensivo con el audífono sea quien reciba el centro.

En jugadas de equipos especiales, solo un jugador por equipo puede estar en el campo con audífono.

Todos los jugadores con equipo electrónico en sus cascos tienen que desplegar una calcomanía, otorgada por la liga, en la línea central de la parte trasera de su casco. Los jugadores que tienen audífonos en sus cascos tienen que identificarse como tal en la sección de sistema de comunicación del informe administrativo del día de juego sometido al réferi o a un miembro de la cuadrilla de oficiales previo a los 90 minutos antes de la patada de salida inicial del partido.

Para conocer requisitos y normas del sistema de comunicación por audífono, incluyendo reglamentos para el almacenaje de un casco reserva para un jugador que no sea mariscal (quarterback) que podría fungir en algún momento como mariscal (quarterback), o por del jugador con el audífono reserva, sírvase a leer el Manual de normas para los equipos de la Liga/Operaciones del día de juego (*Policy Manual for Member Clubs/Game Operations*).

Castigo: si un jugador no notifica al réferi de un cambio en su estado cuando se requiere, pérdida de cinco yardas por sustitución ilegal.

SECCIÓN 4 EQUIPO, UNIFORMES, APARIENCIA DEL JUGADOR

ARTÍCULO 1. NORMA GENERAL. Durante el transcurso del día del juego mientras esté a la vista de la afición y la teleaudiencia, incluyendo durante los calentamientos del equipo antes del partido, todos los jugadores deben vestir de forma profesional sujeta a las normas de uniforme. El casco y los protectores obligatorios que detalla el Artículo 3 a continuación buscan proveer protección razonable al jugador y evitar lesiones a otros jugadores. El desarrollo de las reglas de juego debe gobernarse por este Artículo. Los jugadores deben presentar una apariencia digna de representantes de sus equipos individuales y de la National Football

League. El término uniforme, de la manera en que se utiliza en estas normas, aplica a todo equipo que usa un jugador, incluyendo el casco, hombreras, tablas o musleras, nitros o rodilleras y otros artículos de vestimenta protectora y a todo artículo de vestimenta visible, incluyendo pero sin limitarse a, fundas, jerseys, muñequeras, guantes, **medias de juego y/o coberturas de pierna**, zapatos, prendas interiores visibles y accesorios como pañoletas usadas bajo el casco, así como toallas de mano. Todos los artículos visibles vestidos en días de partido por los jugadores tienen que ser proporcionados por el equipo o la liga o, de provenir de otras fuentes, debe ser aprobado por adelantado por las oficinas centrales de la liga.

ARTÍCULO 2. COLORES DE EQUIPO. De conformidad con los colores oficiales establecidos por cada club de la NFL en la constitución y estatutos de la liga (*League Constitution and Bylaws*), a los equipos que practican el deporte se les permite vestir solamente aquellos colores o combinación de ellos para los cascos, jerseys, fundas y **medias de juego y/o coberturas de pierna**; siempre y cuando el blanco sea también un color disponible para los jerseys y el color obligatorio para la parte baja de las **medias de juego y/o coberturas de pierna**. (Vea 5-4-3-Tema 6, "**medias de juego y/o coberturas de pierna**" a continuación.) Cada jugador de un equipo determinado debe vestir los mismos colores en su uniforme que los usados por los otros jugadores de su equipo en el mismo partido. Los clubes locales elegirán el color de su jersey (ya sea blanco o el color oficial del equipo), y los visitantes deben vestir el opuesto. Para partidos de pretemporada, temporada regular o posttemporada, los dos equipos participantes pueden vestir jerseys en sus colores oficiales (no blanco), siempre y cuando el Comisionado determine que tales colores son de contraste suficiente

ARTÍCULO 3. EQUIPO Y VESTIMENTA OBLIGATORIOS.

Todos los jugadores deben vestir el equipo y ropa uniforme descrito a continuación, que debe ser de una calidad protectora adecuada y debe ser diseñada y producida por un fabricante profesional de fútbol americano. Todos los componentes recomendados por el fabricante deben estar presentes y no deben estar cortados, reducidos o disminuidos en tamaño, o alterados de cualquier otra manera a menos que así lo requieran razones médicas aprobadas por adelantado por el Comisionado. Durante el calentamiento de los jugadores antes del comienzo del partido, los jugadores pueden omitir cierto equipo protector a su discreción, siempre y cuando vistieran cascos, hombreras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros).

Tema 1. Cascos, máscaras. Un casco con todos los broches del barbiquejo (solo de color blanco), abrochados y con la máscara adherida. Las máscaras no pueden tener un diámetro superior a $\frac{5}{8}$ de pulgada (1.59 cm) y deben ser construidas de material redondeado; se prohíben materiales transparentes. Las viseras transparentes para los ojos son opcionales. Las viseras ahumadas solo pueden ser usadas después de enviar a las oficinas centrales de la liga los documentos médicos apropiados que recomiendan su uso y que la liga después lo apruebe. Las oficinas centrales de la liga tienen la potestad final de aprobar o rechazar estas peticiones extraordinarias. No se permite una identificación visible del nombre de un fabricante en el exterior de un casco o en cualquier aditamento a un casco a menos que sea por acuerdo comercial entre el fabricante y la liga; bajo ningún concepto se permite identificar un fabricante de casco en la superficie visible de un protector cervical trasero. Todos los cascos deben lucir un pequeño logotipo del escudo de la NFL en la parte inferior izquierda posterior, y una etiqueta con precauciones aprobadas en la parte inferior derecha exterior. Las oficinas centrales de la liga suplirán ambas etiquetas.

Tema 2. Jerseys. El jersey debe cubrir todos los protectores usados en el pecho y la parte superior de los brazos, y debe ser diseñado para que pueda permanecer metido dentro de las fundas del uniforme a lo largo del partido. **Está permitido que los jerseys tengan dobladillo, pero debe ser lo suficientemente largo como para cubrir la zona de la cintura. Está prohibido la exposición de piel debido al mal uso del jersey en todo momento durante el partido.** Se prohíben jerseys desgarrables. También se prohíben jerseys de malla con tela de rejilla abierta. Los apellidos de los jugadores en letras con un mínimo de $2\frac{1}{2}$ pulgadas (6.35 cm) de alto deben estamparse en los exteriores del jersey en la parte alta de la espalda sobre su número; se prohíbe imprimir apodos. Todos los jerseys deben portar un logotipo pequeño del escudo de la NFL en el medio del yugo del cuello al frente del jersey. Todas las telas tienen que ser aprobadas por las oficinas centrales de la liga antes de fabricar los jerseys. **Para más detalles acerca del equipo óptimo permitido para usar debajo del jersey, vea 5-4-6 Tema 1, "Vestimenta dentro del jersey" a continuación.**

Tema 3. Números. Los números aparecerán en el pecho y espalda de los jerseys como lo especifican las reglas de la NFL según la posición particular de cada jugador en el campo. Cada número tiene que ser de un mínimo de ocho pulgadas (20.32 cm) de alto y cuatro pulgadas de ancho (10.16 cm) y su color debe contrastar vívidamente con el color del jersey. Números más pequeños aparecerán en el tope de los hombros o parte alta de los brazos del jersey. Números pequeños en la parte trasera del casco o en las fundas del uniforme son opcionales.

Tema 4. Fundas. Las fundas deben cubrir la rodilla entera; se prohíben fundas que han sido recortadas o remangadas para que toquen las medias sobre las rodillas. Ninguna sección de las fundas puede ser recortadas a menos que se use un refuerzo o remiendo para reemplazar el material recortado. Todas las fundas deben portar un pequeño logotipo del escudo de la NFL en la parte frontal de la ingle izquierda, a medio trayecto entre la apertura de la cremallera y la costura lateral, y a media pulgada (1.27 cm) del cinturón.

Tema 5. Hombreras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros). Los jugadores tienen que usar las hombreras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros) aprobadas por las oficinas centrales de la liga. Todos los protectores deben ser cubiertos por el uniforme externo. Las rodilleras (nitros) deben ser de al menos $\frac{1}{4}$ de pulgada (0.63 cm) de espesor y tienen que cubrir las rodillas. Se permiten rodilleras (nitros) tipo baloncesto, pero no deben cubrir el uniforme externo. Los despejadores y pateadores pueden jugar sin musleras (tablas) ni rodilleras (nitros).

Tema 6. Medias de juego y/o coberturas de pierna. Las **medias de juego y/o coberturas de pierna** tienen que cubrir el área entera desde el zapato hasta la parte baja de las fundas, y deben meterse dentro de las fundas bajo la rodilla. Los jugadores pueden usar cuantas capas de **medias de juego y/o coberturas de pierna** y vendas prefieran, siempre y cuando el exterior sea de alguna de estas formas: (a) una **media de juego y/o cobertura de pierna** de una pieza de color blanco sólido desde el tope del zapato hasta el punto medio de la parte baja de la pierna, con los colores aprobados del equipo desde ese punto hasta el tope de la **media de juego y/o cobertura de pierna**; o (b) una **media de juego y/o cobertura de pierna** de color sólido (por ejemplo, **media que cubre totalmente** desde la parte baja de las fundas hasta la parte alta del zapato), pero todos los jugadores deben estar vistiendo el mismo estilo y color **de cobertura** en cualquier partido particular. Las **medias de juego y/o coberturas de pierna**

sólidos deben ser de un color consistente desde la parte baja de las fundas hasta la parte alta del zapato. Se prohíbe alterar las **medias de juego y/o coberturas de pierna** del uniforme (por ejemplo, estirarlas de más, recortarlas por los dedos del pie, o coserlas más cortas) con el propósito de que ascienda o descienda la línea entre el color blanco sólido y los colores del equipo más allá del punto medio de la parte baja de la pierna. **La exposición de la piel en la zona de la parte baja de la pierna y el tobillo debido al uso indebido de las medias de juego y/o coberturas de pierna está prohibida en todo momento durante el partido.** Ninguna otra **media de juego y/o cobertura de pierna** y/o cinta opaca puede vestirse sobre las **medias de juego** de una pieza y dos colores del uniforme. Los despejadores y los pateadores descalzos pueden no usar **media de juego y/o cobertura de pierna** en su pie de patear en su preparación o durante una patada.

Tema 7. Zapatos. Los zapatos deben ser de un diseño de fútbol americano convencional, incluyendo calzado deportivo tal como zapatos de baloncesto, zapatos de uso en deportes múltiples, etcétera. Un jugador puede usar zapatos que sean de color negro, blanco o cualquier otro color dominante básico de equipo, o cualquier combinación de negro, blanco y un color dominante básico de equipo. Cada jugador puede seleccionar uno de varios estilos de calzado aprobado por las oficinas centrales de la liga. Logotipos, marcas, u otra identificación comercial en el calzado no puede ser visible a menos que las oficinas centrales de la liga otorguen su aprobación por adelantado. El tamaño y ubicación de los logotipos y marcas en los zapatos tienen que ser aprobados por las oficinas centrales de la liga. Cuando el logotipo o marca de un zapato aprobado por la liga está cubierto por un uso aprobado de cinta, los jugadores podrán cortar la porción de la cinta que cubre el logotipo o marca original, siempre y cuando el corte sea limpio y del tamaño exacto del logotipo o marca. El logotipo o marca del fabricante del zapato no debe re-colocarse en el exterior del zapato vendado a menos que las oficinas centrales de la liga otorguen su aprobación por adelantado. Los zapatos de los pateadores no deben modificarse (incluyendo usar un lazo amarrado alrededor del dedo del pie o la suela del zapato), y cualquier zapato calzado por un jugador con una pierna artificial en su pierna de patear tiene que tener una superficie similar a la de un zapato de patear normal. Los despejadores y pateadores de lugar pueden omitir el zapato del pie de patear durante su preparación, así como durante las patadas.

ARTÍCULO 4. OTROS EQUIPOS Y VESTIMENTA PROHIBIDOS. Además de los varios artículos de equipo y vestimenta detallados previamente que son prohibidos por la liga, también están prohibidos los siguientes:

Tema 1. Objetos protectores. Objetos duros o de metal que sobresalen de la persona o uniforme del jugador, incluyendo de sus zapatos.

Tema 2. Objetos y sustancias duras al descubierto. Objetos duros, joyas expuestas, y sustancias, incluyendo, pero no solo, yesos, protectores o soportes para la mano, muñeca, antebrazo, codo, cadera, muslo, rodilla, y espinilla, a menos que estos artículos y sus bordes y superficies estén apropiadamente cubiertos por un protector con un mínimo de $\frac{3}{8}$ pulgadas (0.95 cm) de ancho de gomaespuma u otro material similarmente suave. Cualquier artículo de este tipo usado para proteger una lesión **no debe contener colores, diseños, logos o mensajes personales que no estén aprobados por la NFL, y debe** ser informado por el cuerpo de entrenadores al umpire antes del partido y deben proveer una descripción de la lesión.

Tema 3. Punta desmontable para zapato de patear.

Tema 4. Artículos desgarrados. Equipos desgarrados o mal entallados que generen el riesgo de lesionar a otros jugadores, como, por ejemplo, las superficies duras de las hombreras expuestas por un jersey dañado.

Tema 5. Tacos de los zapatos inapropiados. Los tacos de los zapatos hechos de **metal** u otro material que pueda astillarse, fracturarse o desarrollar un filo cortante. También se prohíben tacos cónicos con costados cóncavos o puntas que miden menos de $\frac{3}{8}$ de pulgada (0.95 cm) en diámetro en la punta, o tacos con extremos oblongos que miden menos de $\frac{1}{4}$ de pulgada (0.63 cm) por $\frac{3}{4}$ de pulgada (7.62 cm) en la punta de sus extremos. Se permiten tacos de nailon con puntas planas de acero.

Tema 6. Venda inapropiada. Vendas opacas o de colores contrastantes que cubran cualquier parte del casco, jersey, fundas, **medias de juego y/o coberturas de pierna** o zapatos; vendas transparentes o del mismo color del material de trasfondo, se permiten en este tipo de vestimenta. Los jugadores pueden usar cinta blanca opaca, negra o de uno de los colores principales del equipo en sus manos y brazos, siempre y cuando siga las normas detalladas previamente (“Objetos y sustancias duras al descubierto”) y a continuación (“Color aprobado de los guantes”). Venda opaca de color negro o blanco se permite en los zapatos, siempre y cuando sea de color blanco o negro para igualar el color principal de calzado seleccionado por el equipo, y siempre y cuando no se adentre al área de las **medias de juego y/o coberturas de pierna.**

Tema 7. Artículos de color similar al balón. Aditamentos de cabeza u otro equipo o vestimenta que, en la opinión del réferi, pueda confundir a un oponente por su similitud con el color del balón. De usar ese color, debe ser cortado a raya, franjas u otros patrones de colores visualmente contrastantes.

Tema 8. Sustancias adhesivas o resbalosas. Sustancias adhesivas o resbalosas en el cuerpo, equipo o uniforme de cualquier jugador; siempre y cuando los jugadores puedan usar guantes con una superficie granular si esa superficie no se adhiere al balón o causa problemas de manejo de balón a otros jugadores.

ARTÍCULO 5. EQUIPO RECOMENDADO. Se recomienda que todos los jugadores usen riñoneras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros) diseñadas para evitar razonablemente el riesgo a lesiones. A menos que sea especificado por la política de un equipo individual, es la responsabilidad de los jugadores y su decisión, si acatan esta recomendación y usan estos tipos de protectores. De ser usados, estos protectores deben estar cubiertos por el uniforme.

ARTÍCULO 6. EQUIPO OPCIONAL. Entre los tipos de equipo opcional que puedan vestir los jugadores hallamos los siguientes:

Tema 1. Vestimenta dentro del jersey. Los mariscales (quarterbacks) podrán vestir dentro de sus jerseys una playera de color sólido, camisa de cuello de tortuga, o una sudadera (de un color similar al de la prenda interior de su equipo) con las mangas recortadas a cualquier longitud. Ambas mangas deben tener una misma longitud y los bordes deben estar cosidos y dobladillados. Todos los otros jugadores pueden tener vestimenta bajo sus jerseys de juego solo si las mangas de la prenda interior o son (a) de manga larga hasta la muñeca; o (b) son de manga media provisto por el fabricante aprobado por la liga, cada una de las cuales debe ser aprobada por la NFL. Los jugadores no pueden vestir prenda interior de manga larga con mangas con superficies granulares. Cualquier ropa dentro de los jerseys **debe estar metida dentro de las fundas de los uniformes. Cualquier prenda**

interior que no esté metida dentro no debe colgar por debajo de la parte inferior del jersey más allá del pequeño escudo de la NFL y el logo del fabricante localizados en el frente de las fundas de los uniformes, o esas prendas interiores debe estar metida por debajo de las fundas del uniforme. Cualquier ropa debajo del jersey que esté expuesta en cualquier momento del partido y que porte un logotipo o marca comercial, debe ser aprobada y tener la licencia de las oficinas centrales de la liga para ser usado en el campo. Los miembros de un equipo que usan prenda interior aprobada con cuellos o mangas expuestos deben usar el mismo color de vestimenta interior ese día, y ese color debe ser blanco o un color sólido que es uno de los colores oficiales del equipo (sólido quiere decir que las mangas no deben tener rayas, diseños o los nombres del equipo). Los jugadores no pueden vestir prendas interiores con una capucha expuesta que cuelgue por fuera del cuello del jersey.

Tema 2. Color aprobado de los guantes. Guantes, envolturas, protectores de codo, y otros artículos usados en los brazos bajo o sobre las mangas del jersey de juego deben ser de color blanco, negro o del color oficial del uniforme del equipo aplicable. Los equipos no están obligados a designar a la Liga el color de los guantes wue serán usados por sus jugadores.

Tema 3. Costilleras (flak jacket). Costilleras (flak jackets) dentro de los jerseys.

Tema 4. Muñequeras. Muñequeras, siempre y cuando sean de color blanco o negro o del color oficial del uniforme del equipo aplicable solamente.

Tema 5. Toallas. Toallas, siempre y cuando sean toallas aprobadas y fabricadas con licencia de las oficinas centrales de la liga para uso en el campo de juego. Se prohíbe a los jugadores añadir a estas toallas mensajes personales, logotipos, nombres, símbolos, o ilustraciones. Estas toallas también deben ser fijas o insertadas en la parte frontal de la cintura de las fundas, y no debe tener dimensiones que excedan las seis pulgadas (15.24 cm) por ocho pulgadas (20.32 cm): los mariscales (quarterbacks) pueden tener toallas de un tamaño levemente mayor, o pueden ser dobladas hasta que acomoden estas dimensiones para usarlas en los partidos. Un jugador no puede vestir más de una toalla. Se prohíbe que los jugadores desechen en el campo de juego toallas o cualquier otro material utilizado para limpiarse las manos o limpiar el balón. Se prohíben serpentinas o cintas, sin importar su longitud, que cuelguen de cualquier parte del uniforme, incluyendo el casco.

Tema 6. Aditamentos para la cabeza. Cuando los jugadores están en el campo, durante la antesala al partido, el partido en sí y después de éste, pueden lucir sombreros, solideos y bandas, artículos para climas fríos aprobados, u otros aditamentos aprobados con propósitos médicos, según lo decida el Comisionado. Cualquier aditamento para la cabeza que esté permitido será aprobado por las oficinas centrales de la liga, y si se usa dentro del casco, ninguna porción puede pender o ser visible fuera de éste. No se permite que los jugadores usen pañuelos, bufandas, medias u otros aditamentos sin aprobación en ningún punto del campo durante la antesala al partido, el partido en sí o después de éste, aún si esos artículos se usen bajo sus cascos.

ARTÍCULO 7. LOGOTIPOS E IDENTIFICACIONES COMERCIALES. Durante el período en un día en que se celebre un partido en el cual un jugador sea visto en el estadio o por una teleaudiencia (incluyendo calentamientos previos al partido, en la zona de las bancas y durante entrevistas en los vestidores o en el campo tras el partido), se prohíbe que los jugadores vistan, desplieguen o promuevan oralmente equipo, ropa u otros artículos que porten nombres de marcas comerciales o logotipos de empresas, a menos que esa identificación comercial haya sido aprobada por adelantado por las oficinas centrales de la liga. El tamaño de un logotipo o identificación comercial aprobada por la liga será modesto y discreto, y no se garantiza que será visible a la teleaudiencia.

ARTÍCULO 8. MENSAJES PERSONALES. Durante el período en el día de un partido en el cual un jugador sea visto en el estadio o por una teleaudiencia (incluyendo calentamientos previos al partido, en la zona de las bancas y durante entrevistas en los vestidores o en el campo tras el partido), se prohíbe que los jugadores vistan, desplieguen o presenten mensajes personales por escrito, con ilustraciones, a menos que ese mensaje haya sido aprobado por adelantado por las oficinas centrales de la liga. Se prohíben artículos que conmemoren aniversarios o eventos memorables, o que honren o conmemoran a individuos, como calcomanías en los cascos, brazaletes y parches en los uniformes de los jugadores, a menos que sea aprobado por adelantado por las oficinas centrales de la liga. Los artículos aprobados por las oficinas centrales de la liga, si acaso, deben relacionarse al equipo o a eventos o personajes de la liga. La liga no otorgará permiso a ningún equipo o jugador para vestir, desplegar o presentar mensajes, en calcomanías en los cascos, brazaletes, parches, protectores bucales u otros artículos adosados en los uniformes o equipo de los jugadores, que se relacionen a actividades políticas o causas, otros eventos no relacionados con el fútbol americano, causas o campañas, o causas y campañas caritativas. Cualquier artículo de este tipo aprobado por la liga será de tamaño modesto, de buen gusto, sin matices comerciales o de controversia; no debe lucirse por más de una temporada de fútbol americano, y si es aprobado para el uso de un equipo en específico, no debe ser vestido por jugadores en otros equipos en la liga.

ARTÍCULO 9. APARIENCIA GENERAL. Para ser coherentes con las reglas de equipo y uniforme, los jugadores tienen que presentar una imagen profesional y apropiada ante el público en días de partido. Entre las actividades proscritas hallamos el uso de productos de tabaco (incluyendo tabaco de mascar) mientras están en la zona de las bancas, y el uso de maquillaje facial.

Castigos:

- a) Por violación de esta Sección 4 descubierta durante los calentamientos que preceden el partido o en otros momentos del partido, se le advertirá al jugador que corrija su alteración; si la violación no se corrige, no se permitirá que el jugador entre al partido.
- b) Por violación de esta Sección 4 descubierta mientras el jugador está en el partido, y que involucre los aspectos competitivos o de seguridad del jugador del deporte (por ejemplo, punta desmontable para zapato de patear ilegal, una substancia adhesiva o resbalosa, falta de uso del equipo obligatorio), el jugador será excluido del partido hasta que haya cumplido.
- c) Por cualquier otra violación de esta Sección 4 (por ejemplo, muñequeras y protectores bucales no aprobadas por la liga, toalla portando un mensaje personal, aditamento para la cabeza bajo el casco no permitido) que sea descubierto mientras un jugador está en el partido, el jugador será advertido que debe hacer la corrección necesaria en el próximo cambio de posesión; si la violación no es corregida, no se permitirá que el jugador regrese al partido.
- d) Por cualquier violación de la Sección 4 detectada en la zona de la banca: se le pedirá al jugador y al entrenador en jefe que remuevan el artículo inaceptable, que equipen apropiadamente al jugador, o que corrijan de otra manera la

violación. Al jugador o a los jugadores involucrados no se les permitirá ingresar al partido hasta que hayan cumplido con los requisitos.

- e) Por ingreso ilegal al partido o el retorno de un jugador suspendido bajo esta Sección 4: pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente y removido del partido hasta que esté apropiadamente equipado y vestido después de un down. Vea 3-33.
- f) Por una violación que se repita: expulsión del partido.

Notas:

- (1) *Además de los castigos durante el día del partido detallados previamente, el Comisionado puede imponer medidas disciplinarias independientes y subsiguientes al club y al jugador involucrado, hasta la posibilidad de suspenderlo durante todo el siguiente partido de su equipo—sea el siguiente de pretemporada, temporada regular, o posttemporada, lo que aplique.*
- (2) *Si un jugador es suspendido por tener sustancias resbaladizas o pegajosas en su cuerpo, equipo o uniforme, tiene que permanecer fuera del campo por una jugada, aún si se pide un tiempo fuera, llega la pausa de los dos minutos, o el final de un período.*
- (3) *Si un jugador (pateador) es suspendido por tener un zapato de patear ilegal, tiene que permanecer fuera del campo por una jugada, a menos que se pida un tiempo fuera, arribe la pausa de los dos minutos, o termine un período.*

REGLA 6 PATADAS LIBRES

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTOS PARA UNA PATADA LIBRE

ARTÍCULO 1. PATADA LIBRE. Una patada libre es una patada de salida o patada después de un safety que coloca el balón en juego para comenzar un down de patada libre. Se debe llevar a cabo de cualquier punto en la línea restrictiva del equipo que patea y dentro de las líneas internas.

- (a) extra) o dos puntos, y después de anotar un gol de campo. Para efectuar una patada de salida, se puede usar una patada de bote pronto o una patada de lugar.

Nota: durante una patada de lugar o una patada de salida, el equipo que patea puede usar una base (tee) de una pulgada (2.54 cm) de alto y que sea aprobada por la liga. Una vez se coloque el balón en la base para patear, esa base no se puede mover. Si el balón se cae de la base, el oficial más cercano debe parar el juego y reiniciar el descuento de tiempo sin castigo al equipo que patea. Si el balón se cae de la base una segunda ocasión durante el mismo down de patada libre, el equipo que patea debe entonces usar un jugador para sujetar el balón o debe patearlo sin base, desde el suelo. El balón puede ser colocado en el suelo apoyado en la base, siempre y cuando la base esté colocada en su posición normal.

- (b) Una patada después de un safety pone el balón en juego. Solo se puede usar una patada de bote pronto, una patada de lugar o un despeje para efectuar una patada después del safety. No se puede usar una base para apoyar el balón en una patada después de un safety.

Castigo: por una patada ilegal en un down de patada libre, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 2. LÍNEAS RESTRICTIVAS. Las líneas restrictivas para una patada libre serán las siguientes, a menos que se ajuste la distancia por un castigo:

- (a) La línea restrictiva para el equipo que patea será su propia yarda 35 para una patada de salida y su propia yarda 20 para la patada después de un safety.
- (b) La línea restrictiva del equipo que recibe será a 10 yardas de la línea restrictiva del equipo que patea.

ARTÍCULO 3. FORMACIÓN DE PATADA LIBRE. Cuando el balón es pateado en un down de patada libre:

- (a) Desde el momento en que el pateador comienza su aproximación hacia el balón y hasta que éste es pateado,
- (1) todos los jugadores del equipo que patea que no sean el pateador tienen que alinearse con al menos un pie en la línea de yarda que está una yarda detrás de su línea restrictiva, y ambos pies deben permanecer en el suelo hasta que el balón es pateado; y
 - (2) no más de cinco jugadores del equipo que patea pueden estar a cada lado del balón; y
 - (3) al menos dos jugadores (que no sean el sujetador) deben estar alineados dentro del campo de juego entre la línea lateral y la parte inferior (externa) del número de línea de yarda, y al menos dos jugadores (que no sean el sujetador) deben estar alineados entre la parte superior (interna) del número de línea de yarda y las líneas internas.

Nota: un sujetador (holder) de una patada libre cuenta como uno de los cinco jugadores requeridos a cada lado del balón, sin importar dónde se coloque. Nunca se lo cuenta al sujetador como uno de los dos jugadores requeridos entre la línea interna y la parte superior (interna) de los números, sin importar dónde se coloque.

- (b) Todos los jugadores del equipo que patea deben estar dentro del campo y detrás del balón cuando este es pateado, excepto:
- (1) el sujetador (holder) de una patada de lugar (3-18-1-tema 2) puede rebasar la línea, y
 - (2) el pateador puede rebasar la línea, siempre y cuando el pie de patear no haya rebasado la línea.
- (c) Hasta que el balón es pateado, todos los jugadores del equipo que recibe (Equipo B) tienen que estar dentro de las líneas y detrás de su línea restrictiva, y al menos ocho jugadores, **pero no más de nueve**, deben estar colocados entre su línea restrictiva y un punto 15 yardas detrás de su línea restrictiva, conocida como la "zona de preparación" ("setup zone"). (Vea Sección 2, Artículo 1, Tema 2-b.)

Castigo: si un jugador rebasa la línea restrictiva cuando el balón es pateado (fuera de juego), o está fuera del campo cuando el balón es pateado, o si cualquier equipo está en formación ilegal cuando el balón es pateado, pérdida de cinco yardas.

- (d) Antes de que el balón sea tocado por el equipo que recibe o del final de la patada, es una infracción si un jugador del equipo que patea sale del campo voluntariamente (sin ser contactado por un jugador del equipo que recibe) para evitar ser bloqueado.

Castigo: por salir voluntariamente del campo sin contacto, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 4. RECEPCIÓN O RECUPERACIÓN DE UNA PATADA LIBRE. Lo siguiente aplica a la recepción o recuperación de una patada libre:

- (a) Si un jugador del equipo que recibe atrapa o recupera el balón, puede avanzar.
- (b) Si el balón se declara muerto mientras está en posesión simultánea de dos jugadores oponentes, el balón se le otorga al equipo que recibe.
- (c) Un jugador del equipo que patea puede tocar, atrapar o recuperar el balón legalmente si:
- (1) el balón toca primero a un jugador del equipo que recibe; o
 - (2) el balón cruza la línea restrictiva del equipo que recibe.
- (d) El balón es declarado muerto si:
- (1) es atrapado o recuperado por un jugador del equipo que patea. Si la atrapa o recuperación es legal, el balón le pertenece al equipo que pateó en el punto del balón declarado muerto.
 - (2) no es tocado por el equipo que recibe y toca el suelo en la zona de anotación (touchback).
- (e) Si el balón se detiene en cualquier parte del campo de juego, y ningún jugador intenta poseerlo, el balón se convierte en balón declarado muerto y le pertenece al equipo que recibe en el punto del balón declarado muerto.

Notas:

- (1) *Se considera que un jugador no tocó el balón si el ovoide es bateado o tocado ilegalmente hacia él por un oponente. Ese toque es ignorado, aunque el batearlo o patearlo pudiera ser una infracción.*
- (2) *Para una recepción o recuperación ilegal, vea 6-2-4.*

ARTÍCULO 5. PATADA LIBRE CRUZA LA LÍNEA DE GOL. Es un touchback si la patada libre:

- (a) toca el suelo en la zona de anotación antes de ser tocada por el equipo que recibe.
- (b) sale fuera del campo detrás de la línea de gol del equipo que recibe;
- (c) hace contacto con los postes o travesaño en la zona de anotación del equipo que recibe; o
- (d) es detenida en la zona de anotación por el equipo que recibe.

ARTÍCULO 6. FIN DE LA PATADA LIBRE. Una patada libre termina cuando un equipo u otro posee el balón, o cuando el balón es declarado muerto, si eso precede la posesión. Una carrera de devolución comienza cuando el equipo que recibe establece posesión del balón.

SECCIÓN 2 OTRAS INFRACCIONES EN PATADAS LIBRES

ARTÍCULO 1. BLOQUEANDO.

Tema 1. Equipo que patea.

- (a) **Entre las líneas restrictivas (10 yardas).** Hasta que el balón sea legalmente tocado, un jugador del equipo que patea no puede bloquear o usar sus manos o brazos contra un oponente entre las líneas restrictivas, excepto para empujar o hacer a un lado a un jugador del equipo que recibe que está intentando obstruir activamente su intento por avanzar. Después de que el balón sea legalmente tocado, un jugador del equipo que patea puede bloquear legalmente a un oponente, y puede usar sus manos y brazos para empujar o hacer a un lado a un oponente en un intento personal por recuperar el balón.
- (b) **Sobre o cinco yardas trascendiendo la línea restrictiva del equipo que recibe (siguientes cinco yardas).** Hasta que el balón sea tocado legalmente o toque el suelo, un jugador del equipo que patea no puede bloquear o usar sus manos o brazos contra un oponente en el área que está sobre o a no más de cinco yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que recibe, excepto para empujar o hacer a un lado a un receptor que está intentando obstruir activamente su intento por avanzar. Después de que el balón sea tocado legalmente o toque el suelo, un jugador del equipo que patea puede bloquear legalmente a un oponente en cualquier parte, y puede usar sus manos y brazos para empujar o hacer a un lado a un oponente en un intento personal por recuperar el balón.
- (c) **Más de 15 yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que patea.** El equipo que patea puede legalmente bloquear más de 15 yardas más allá de su línea restrictiva.

Durante la patada, el equipo que patea está sujeto a las restricciones de bloqueo de la defensiva.

Para la excepción que prohíbe un bloqueo en la espalda por el equipo que patea mientras el balón está en el aire, vea 12-1-3-b-Nota.

Tema 2. Equipo que recibe.

- (a) **Primeras 15 yardas.** Hasta que el balón sea tocado legalmente o toque el suelo, ningún jugador del equipo que recibe puede iniciar un bloqueo contra el equipo que patea en el área de 15 yardas entre la línea restrictiva del equipo que patea y cinco yardas detrás de la línea restrictiva del equipo que recibe.
- (b) **Más de 15 yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que patea.** El equipo que recibe puede legalmente bloquear más de 15 yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que patea.
- (c) Después de que el balón es pateado, los jugadores del equipo que recibe está sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva (vea 12-1-1 hasta 12-1-3), y pueden legalmente utilizar sus manos y brazos para empujar o hacer a un lado a un oponente en un intento personal por recuperar el balón.

Castigo: por bloqueo ilegal o uso ilegal de manos de parte de un equipo u otro, pérdida de 10 yardas.

- (d) Se permite el “bloqueo entre dos jugadores” (double-team) solamente por parte de jugadores que inicialmente estaban alineados en la zona de preparación (setup zone) en el momento de la patada. Ningún otro jugador puede participar en un “bloqueo entre dos jugadores” (double-team) en cualquier momento durante una patada o durante una devolución. Se define como “bloqueo entre dos jugadores” (double-team) a cuando son dos o más jugadores los que contactan a un oponente al mismo tiempo.
- (e) En ningún momento se permite un bloqueo de cuña (wedge block). Se define como bloqueo de cuña (wedge block) a cuando dos o más jugadores intencionalmente se alinean “hombro a hombro” estando a dos yardas uno del otro y se mueven hacia adelante juntos. La infracción de bloqueo de cuña ocurre en ese momento; no es necesario que exista contacto con un oponente.

Castigo: por una cuña ilegal (illegal wedge) o bloqueo doble ilegal (double-team) block, pérdida de 15 yardas. Si la infracción ocurre durante la patada, el cobro es desde el punto de la infracción. Si la infracción ocurre durante la devolución, el castigo se cobra del modo usual. Si la infracción ocurre en la zona de anotación del equipo que recibe durante la patada, se cobra desde el punto previo.

ARTÍCULO 2. CONTACTAR A UN PATEADOR LIBRE. Un jugador del equipo que recibe no puede contactar al pateador antes de que él recupere su equilibrio. Vea también 12-2-8-h para ver todas las faltas personales contra el pateador.

Castigo: por contactar al pateador, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 3. PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO. El equipo que patea no puede patear el balón fuera del campo o ser el último en tocar el balón antes que salga del campo entre las líneas de gol. Si el equipo que recibe es el último en tocar el balón antes que salga fuera del campo, el equipo que recibe pone en juego el balón donde éste abandonó el campo.

Castigo: por una patada de salida fuera del campo, el equipo que recibe puede elegir tomar posesión del balón 25 yardas desde el punto de la patada o en el punto donde el balón salió del campo.

Castigo: por una patada después de un safety fuera del campo, el equipo que recibe puede elegir tomar posesión del

balón 30 yardas desde el punto de la patada o en el punto donde el balón salió del campo.

ARTÍCULO 4. PATADA LIBRE ILEGALMENTE TOCADA.

Tema 1. El balón alcanza la línea restrictiva. Un jugador del equipo que pateo no puede tocar, atrapar o recuperar el balón antes que haya alcanzado la línea restrictiva del equipo que recibe, a menos que haya sido tocado primero por un jugador del equipo que recibe.

Castigo: por un toque ilegal de una patada libre por el equipo que pateo, pérdida de cinco yardas, o el equipo que recibe toma posesión del balón en el punto del toque ilegal.

Tema 2. Jugador fuera del campo. Si un jugador del equipo que pateo sale del campo **durante la patada, ya sea por propia voluntad o por haber sido legalmente forzado fuera del campo**, no puede tocar o recuperar el balón más allá de la línea restrictiva del equipo que recibe, a menos que el balón haya sido tocado primero por un jugador del equipo que recibe. Si un jugador del equipo que pateo toca el balón antes de reestablecerse legalmente dentro del campo, se considera una patada libre que salió del campo.

Castigo: Por tocar ilegalmente una patada libre de parte del equipo que pateo: pérdida de cinco yardas

SECCIÓN 3 COBRO DE INFRACCIONES

ARTÍCULO 1. COBRO DESDE EL PUNTO PREVIO. Si hay una infracción durante a patada libre, el cobro se efectúa desde el punto previo, y la patada libre se intenta una vez más. Sin embargo, si el equipo que pateo comete una infracción antes de terminar la patada, y el equipo que recibe retiene posesión durante el down, el equipo que recibe tendrá la opción de cobrar el castigo desde el punto previo y volver a jugar el down, o añadir las yardas del castigo desde el punto donde el balón quedó muerto.

Excepciones:

- (a) Una falta personal (bloqueando) después de una señal de recepción libre se cobra desde el punto de la infracción;
- (b) Una infracción por interferencia con una recepción libre se cobra desde el punto de la infracción;
- (c) Una infracción por interferencia con una oportunidad de efectuar una atrapada se cobra desde el punto de la infracción;
- (d) Una infracción por una señal incorrecta de recepción libre es cobrada desde el punto de la infracción;
- (e) Una infracción por bloqueo ilegal entre dos jugadores (double-team), o por un bloqueo de cuña ilegal (wedge block), durante la patada que no ocurre en la zona de anotación del equipo que recibe, se cobra desde el punto de la infracción;
- (f) Por una patada libre fuera del campo, vea Sección 2, Artículo 3;
- (g) Por una patada libre tocada ilegalmente, vea Sección 2, Artículo 4; o
- (h) Infracciones dobles se cobran según las reglas usuales. Vea 14-5.

Notas:

- (1) *El punto de balón muerto en patadas libres que resultan en un touchback es la yarda 25.*
- (2) *En (a), (d), y (e) arriba, si la infracción ocurre en la zona de anotación del Equipo B, el cobro es desde el punto previo.*
- (3) *En (a), (b), (c) y (e) arriba, si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto. Vea 14-2-4.*

REGLA 7 BALÓN EN JUEGO, BALÓN DECLARADO MUERTO, GOLPEO (SCRIMMAGE)

SECCIÓN 1 BALÓN EN JUEGO

ARTÍCULO 1. BALÓN EN JUEGO. Después de que el balón ha sido declarado listo a jugar, se convierte en un balón en juego cuando se centra o pateo legalmente (una patada libre o patada de recepción libre). El balón permanece muerto si es centrado o pateado antes de ser declarado listo para jugar.

SECCIÓN 2 BALÓN DECLARADO MUERTO

ARTÍCULO 1. BALÓN DECLARADO MUERTO. Un oficial declarará el balón muerto y dará el down por terminado:

- (a) cuando un corredor es tocado por un oponente y toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sea sus manos o pies. El balón es declarado muerto en el instante que el corredor toca el suelo. Un corredor que toca el suelo con sus manos o pies mientras está sujetado por un oponente puede continuar avanzando; o

Nota: si, después del contacto del corredor con un oponente, cualquier parte de su pierna que no sea el tobillo o cualquier parte de su brazo toca el suelo, el corredor ha sido derribado.

- (b) cuando un corredor es sujetado o de otra manera detenido para que cese su avance.
(c) cuando un mariscal (quarterback) inmediatamente se arrodilla (o simula arrodillarse) detrás de la línea de golpeo.

Nota: si un mariscal (quarterback) no se arrodilla inmediatamente, y el contacto por parte de un defensa es inevitable, no es una infracción a menos que el defensa cometa algún otro acto que constituiría una rudeza innecesaria.

- (d) cuando un corredor se declara derribado por:
(1) caer al suelo, o arrodillarse, y claramente no hacer un esfuerzo inmediato por avanzar.
(2) deslizarse. Cuando un corredor se desliza **de pies o de cabeza**, el balón se declara muerto en el instante que él toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos o pies.

Notas:

- (1) Los defensas tienen que tratar a un corredor que se desliza como a un corredor derribado por contacto.
(2) Un defensa debe detenerse cuando un corredor comience a deslizarse con los pies por delante. Esto no quiere decir que todo contacto por un defensa es ilegal. Si el defensa se ha comprometido y el contacto es inevitable, no es una infracción a menos que el defensa haga contacto contundente en la zona de la cabeza o el cuello del corredor con el casco, hombro, antebrazo, o cometa algún otro acto que constituiría una rudeza innecesaria.
(3) Un corredor que quiera aprovechar esta protección tiene que comenzar su deslizamiento antes que el contacto con un jugador defensivo sea inminente; de no hacerlo y espera hasta el último momento para comenzar a deslizarse, se coloca en peligro de ser golpeado.

- (e) cuando un corredor está fuera del campo.
(f) cuando un oponente toma un balón que está en posesión de un corredor que está en el suelo.

Nota: un oponente puede tomar o arrebatar un balón (mano a mano) en posesión de un corredor que está de pie o en el aire.

- (g) cuando un pase hacia al frente o adelantado (legal o ilegal) es incompleto. (Vea 8-1-4.)
(h) cuando un patada legal o ilegal toca los postes de gol o travesaño del equipo que recibe, a menos que anote un gol de campo. (Vea 9-4-2.)
(i) cuando un balón libre termina inerte en el campo, y ningún jugador intenta recuperarlo; el oficial más cercano a la jugada debe pausar momentáneamente antes de señalar que el balón está muerto. Cualquier patada legal o ilegal es otorgada al equipo que recibe, y cualquier otro balón es otorgado al equipo que tuvo la más reciente posesión. Cuando se otorga a un equipo que está detrás de una línea de gol, se coloca el balón en la yarda uno.
(j) cuando una patada legal o ilegal es atrapada o recuperada por el equipo que pateo, excepto una patada desde la línea de golpeo que es pateada detrás de la línea y es recuperada detrás de la línea (no una patada de conversión de un punto). Vea 9-3-2-Tema 3 para la excepción.
(k) cuando se concreta un touchdown, touchback, safety, gol de campo, o conversión de uno o dos puntos.
(l) cuando un receptor atrapa o recupera el balón después de hacer una señal de recepción libre (válida o inválida), siempre y cuando el balón no ha sido tocado por un oponente, antes o después de que toque el suelo.
(m) cuando un oficial suena el silbato erróneamente mientras el balón está en juego, el balón es declarado muerto inmediatamente.
(1) Si el balón está en posesión del jugador, el equipo en posesión puede elegir colocar el balón en juego donde ha sido declarado muerto o repetir el down.
(2) Si el balón es un balón libre que resulta en un balón suelto (fumble), pase hacia atrás, o pase ilegal hacia el frente, el equipo que tuvo posesión inmediatamente antes del balón libre puede elegir colocar el ovoide en juego en el punto donde se perdió la posesión o repetir el down.
(3) Si el balón es un balón libre que resulta de un pase legal hacia el frente, una patada libre, una patada de recepción libre, o una patada de la línea de golpeo, el ovoide se retorna al punto previo, y se repite el down.
(4) Si hay una infracción de parte de uno u otro equipo durante cualquiera de las situaciones anteriormente descritas, y el equipo en posesión del balón en el momento del silbatazo erróneo escoge no repetir el down, el cobro del castigo es el mismo que las infracciones durante un acarreo, pase hacia el frente, patada, balón suelto (fumble) y un pase hacia atrás. Si el equipo en posesión escoge repetir el down, todos los castigos serán declinados, excepto por faltas personales o infracciones por conducta antideportiva, las cuales serán adjudicadas antes de que se repita el down. En caso que se repita el down, el reloj de juego será reestablecido al tiempo restante cuando el centro ocurrió, y el reloj comenzará a descontar al momento del siguiente centro.
(n) cuando un balón suelto (fumble) se recupera o es atrapado por un compañero de equipo del jugador que soltó el ovoide, y el balón suelto (fumble) ocurre en una jugada sujeta a las estipulaciones de balón suelto (fumble) de "dos minutos" o "cuarto down". Vea 8-7-5 y 8-7-6.

- (o) cuando el balón sale del campo.
- (p) si un balón libre en juego golpea una pantalla de vídeo, un cable, cámara de televisión suspendida, o cualquier otro objeto, el balón será declarado muerto inmediatamente, y el down se repetirá desde el punto previo.

Notas:

- (1) *Si no hay una decisión de los oficiales en el campo que el balón pegó contra un objeto, el oficial a cargo de la revisión puede iniciar una revisión de cabina, aún si el evento sucedió previo a la pausa de los dos minutos. Si, antes de la pausa de los dos minutos, no se inicia una revisión de cabina por el oficial de revisión, se permite un desafío del entrenador bajo las reglas establecidas para ese tipo de desafío.*
- (2) *En caso que se repita el down, el reloj de juego será repuesto al tiempo restante cuando el centro ocurrió, y el reloj arrancará con el centro. Todos los castigos serán desestimados, excepto por faltas personales o infracciones por conducta antideportiva, las cuales serán aplicadas antes de que se repita el down.*

- (q) cuando el casco de un corredor se le cae completamente.

Nota: *el reloj del partido no continúa descontando tiempo restante cuando esto ocurre, y el reloj de la jugada será restituido a 40 segundos. El cobro del castigo después de la jugada es la misma de infracciones durante carreras o patadas.*

ARTÍCULO 2. BALÓN TOCA A UN OFICIAL. El balón no es declarado muerto porque toque a un oficial quien esté dentro del campo, o por una señal de un oficial que no sea un silbato.

SECCIÓN 3 NUEVA SERIE DE DOWNS

ARTÍCULO 1. NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO A. Una nueva serie de cuatro downs desde la línea de golpeo es otorgada al Equipo A cuando existan las siguientes condiciones:

- (a) Durante una serie, el balón se declara muerto en posesión del Equipo A mientras está sobre o más allá de la yarda por alcanzar.
- (b) El cobro de una infracción por el Equipo B resulta en la ubicación del balón en o más allá de la yarda por alcanzar, o si el cobro de la infracción otorga un primero y 10 automático al Equipo A.
- (c) Si hay un cambio de posesión durante el down, y el Equipo A tiene posesión al finalizar el down.
- (d) El equipo que patea recupera la patada de la línea de golpeo en cualquier punto del campo después del balón haber sido tocado más allá de la línea de golpeo por el equipo que recibe. Vea 9-3-2-Tema 1.
- (e) El equipo que patea recupera legalmente una patada libre.

ARTÍCULO 2. NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO B. Una nueva serie de cuatro downs desde la línea de golpeo se otorga al Equipo B cuando existen las condiciones siguientes:

- (a) El Equipo A no puede avanzar el balón a la yarda por alcanzar durante una serie de downs; o
- (b) Hay un cambio de posesión durante el down, y el Equipo B tiene posesión al finalizar el down, o se le ha otorgado posesión al finalizar el down; o
- (c) Cuando el balón es declarado muerto en posesión del equipo que recibe después de una patada libre, patada de la línea de golpeo, o patada de recepción libre.

ARTÍCULO 3. PARTE FRONTAL DEL BALÓN. El punto frontal del balón cuando es declarado muerto en el campo, será el punto determinante para medir la distancia avanzada o retrocedida. El balón será rotado para que su eje largo esté paralelo a las líneas laterales antes de medir, mientras se mantiene su punto frontal como punto de referencia.

Nota: *cuando un jugador de cualquier equipo que esté en el aire completa una recepción o intercepción dentro del campo después de que un oponente lo haga retroceder, el balón es declarado muerto, y el fin del avance se fija en el punto donde el contacto inicial por parte del oponente fue realizado después de que el jugador demostró posesión firme y control del balón mientras estaba en el aire.*

SECCIÓN 4 ACCIÓN EN EL MOMENTO O ANTES DEL CENTRO

ARTÍCULO 1. BALÓN LISTO PARA JUGARSE. Después de establecida la zona neutral (o sea, el balón está colocado o declarado listo para jugar), un jugador ofensivo no puede cometer una salida en falso, un jugador defensivo no puede invadir (iniciar contacto con un miembro del equipo a la ofensiva) o cometer una infracción de zona neutral, y ningún jugador de uno u otro equipo puede estar fuera de lugar cuando el balón es puesto en juego.

ARTÍCULO 2. SALIDA EN FALSO (FALSE START). Es una salida en falso si el balón se ha colocado listo para jugar, y previo al centro, un jugador ofensivo que ya se ha establecido en su posición avanza o se mueve de tal manera que simula el inicio de una jugada, o si un jugador ofensivo que está en movimiento hace un avance repentino hacia la línea de golpeo. Cualquier movimiento súbito y abrupto por un solo jugador ofensivo, o por varios jugadores ofensivos en conjunto, que simule el inicio de una jugada, es una salida en falso.

Excepción: esto no aplica a un jugador ofensivo bajo el centro que vira su cabeza u hombros, a menos que el movimiento sea un intento obvio de provocar que un oponente termine fuera de lugar.

Nota: *vea 4-6-5-d, para acciones por un jugador defensivo que intenta provocar que un jugador ofensivo cometa una salida en falso.*

Tema 1. Liniero interior. Es una salida en falso si un liniero interior (de tackle a tackle) asume o simula una postura de tres puntos de apoyo, para luego cambiar su posición o mover la mano que está en contacto con el suelo.

El liniero ofensivo que tiene una postura de dos puntos de apoyo puede reestablecerse en una postura de tres puntos de apoyo o cambiar su posición, siempre y cuando llegue a una detención completa previo al centro. Si no llega a una detención completa previo al centro, es una salida en falso

Tema 2. Receptor elegible. Si los 11 jugadores ofensivos se han establecido en su posición por al menos un segundo completo, y un receptor elegible en la línea de golpeo se mueve hacia adelante, es una salida en falso, sin importar si la acción es rápida y abrupta, o lenta y deliberada.

Si un receptor elegible que está en la línea de golpeo se mueve hacia atrás inmediatamente previo al centro y no llega a una detención completa previo al centro, es una salida en falso.

Cualquier receptor elegible puede cambiar de una postura de dos puntos de apoyo a una postura de tres puntos de apoyo, de una postura de tres puntos a una postura de dos puntos de apoyo, siempre y cuando llegue a una detención completa previo al centro. Si no llega a una detención completa previo al centro, es una salida en falso.

Tema 3. Jugador bajo o detrás del centro. Es legal que un jugador que se coloca bajo o detrás del centro entre en movimiento, sea si ha colocado sus manos bajo centro, o en sus rodillas o en el cuerpo del centro. Sin embargo, sería una salida en falso si el acto es rápido y abrupto. Si el jugador no permanece estático por al menos un segundo previo al centro del balón, es movimiento ilegal.

Tema 4. Formación escopeta. Un jugador que está en posición de recibir el centro en formación escopeta puede desplazar su pie previo al centro, pero movimientos rápidos y abruptos constituirían una salida en falso. Esto incluye empujar sus manos al frente cuando no hay un centro simultáneo.

Tema 5. Intento de provocar un fuera de lugar. Cualquier intento obvio por el mariscal u otro jugador en posición de recibir el centro para provocar un fuera de lugar del oponente es una salida en falso.

Tema 6. Ofensiva no está establecida. Con el reloj de juego en funcionamiento luego de la pausa de los dos minutos de una u otra mitad, si los 11 jugadores ofensivos no están simultáneamente inmóviles (establecidos) por un segundo completo previo al centro, es una salida en falso.

Castigo: por una salida en falso, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. La infracción es cobrada antes del centro.

Nota: el oficial sonará su silbato inmediatamente. El castigo por salida en falso se cobrará si se efectúa o no el centro o si hay una reacción por parte de la defensiva.

ARTÍCULO 3. INVASIÓN (ENCROACHMENT). Es invasión (encroachment) si un jugador defensivo entra la zona neutral y hace contacto con un jugador ofensivo o con el balón previo a el centro, o si interfiere con el balón durante el centro. La jugada es declarada muerta inmediatamente.

Castigo: por invasión, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. La infracción es cobrada antes del centro.

ARTÍCULO 4. INFRACCIÓN EN LA ZONA NEUTRAL. Es una infracción en la zona neutral cuando:

- (a) una defensa trasciende la zona neutral previo a el centro y está en posición paralela a o trasciende a un liniero ofensivo, con un paso libre al mariscal o al pateador, aun si no hace contacto con un bloqueador, los oficiales deben sonar sus silbatos de inmediato.
- (b) un defensa entra a la zona neutral previo al centro, causando que el jugador ofensivo cercano (incluyendo un mariscal que está bajo centro) reaccione (se mueva) inmediatamente para protegerse contra un contacto inminente; los oficiales sonarán sus silbatos inmediatamente. Si no hay reacción inmediata por el jugador ofensivo cercano, y el jugador defensivo retorna a una posición legal previo al centro sin tocar a un oponente, no hay infracción. Un receptor abierto se considera que está muy cercano si se alinea en el lado del balón en el cual ocurre la infracción; otros jugadores ofensivos se consideran que están muy cercanos si están a dos posiciones y media del defensa que entra la zona neutral. Si el defensa se coloca directamente sobre el centro, entonces un mariscal bajo centro, el centro y los guardias y tackles en ambos costados del centro se consideran que están en su cercanía; si el defensa está alineado frente al hueco entre linieros ofensivos, los dos jugadores ofensivos en cada lado del hueco se consideran estar en su cercanía (incluyendo a un mariscal bajo centro, si aplica).
- (c) un jugador, después de que haya recibido una advertencia, entra a la zona neutral. Es una infracción, aún si retorna a una posición legal previo al centro sin tocar a un oponente o causar reacción (movimiento) por un jugador ofensivo en su cercanía.

Nota: durante los últimos dos minutos de cada mitad, después de que el balón ha sido colocado listo a jugar para el siguiente down en la línea de golpeo y la ofensiva está legalmente establecida, si se centra el balón antes que todos los miembros del equipo a la defensiva estén en su costado de la línea de golpeo, el juego será interrumpido de inmediato, y el equipo a la defensiva castigado cinco yardas por una infracción de zona neutral.

Castigo: por una infracción de zona neutral, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. La infracción es cobrada antes del centro.

ARTÍCULO 5. FUERA DE LUGAR (OFFSIDE). Un jugador está fuera de lugar (offside) cuando una parte de su cuerpo está sobre o más allá de la zona neutral trascendiendo una línea restrictiva cuando el balón es puesto en juego.

Castigo: por fuera de lugar, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 6. INMÓVIL. Se requiere que todos los jugadores ofensivos estén en posición inmóvil simultáneamente por al menos un segundo antes del centro. No cumplir con eso es un movimiento ilegal (illegal shift). (Vea 7-4-2-Tema 6 para tal infracción después de la pausa de los dos minutos de una u otra mitad.)

ARTÍCULO 7. MOVIMIENTOS (Shifts). Al equipo a la ofensiva se le permite hacer movimientos (shifts) y tener dos o más jugadores en movimiento en múltiples ocasiones antes del centro. Sin embargo, después del último movimiento, todos los jugadores tienen que establecerse en una posición inmóvil, todos juntos, por al menos un segundo.

Si un jugador elegible que se encuentre detrás de la línea de golpeo entra en movimiento (uno a la vez) después del último cambio de posición y hace un alto total, no se requiere un segundo entero de duración antes que un segundo jugador puede legalmente entrar en movimiento.

Sin embargo, si el primer jugador no ha parado en un alto total cuando el segundo jugador entra en movimiento, son movimientos (shift) y requiere otro alto total simultáneo por al menos un segundo por todos los jugadores.

Son también movimientos (shift) ilegales si un jugador bajo o detrás del centro entra en movimiento y no hace un alto total por al menos un segundo previo a que un segundo jugador entre en movimiento.

Nota: el equipo a la ofensiva tiene que presentar una formación legal tanto antes como después de sus movimientos (shift).

Castigo: por movimientos (shift) ilegales, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 8. MOVIMIENTO ILEGAL. Cuando el balón es centrado, un jugador que se coloca detrás de la línea puede estar en movimiento, siempre y cuando se mueva lateralmente hacia atrás de la línea de golpeo. No se permite que ningún jugador se mueva hacia la línea de golpeo cuando centren el balón. Todos los otros jugadores tienen que estar inmóviles en sus posiciones.

Si un receptor elegible en la línea se mueve a otra posición en la línea (no hacia adelante), debe llegar a una detención completa previo al centro. Si no llega a una detención completa, es un movimiento ilegal.

Es también movimiento ilegal si un jugador bajo o detrás del centro entra en movimiento y no hace un alto total por al menos un segundo previo al centro.

Castigo: por un jugador moviéndose ilegalmente durante el centro, pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 5 POSICIÓN DE LOS JUGADORES EN EL MOMENTO DEL CENTRO

ARTÍCULO 1. EQUIPO OFENSIVO. El equipo a la ofensiva debe cumplir en el momento del centro con lo siguiente:

- tiene que tener siete jugadores o más en la línea (3-19)
- tiene que tener receptores elegibles en ambos extremos de la línea, y todos los jugadores en la línea entre ellos deben ser receptores inelegibles
- ningún jugador puede estar fuera del campo

Nota: los linieros ofensivos pueden entrelazar sus piernas.

Castigo: por formación ilegal por la ofensiva, pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 6 PONIENDO EL BALÓN EN JUEGO

ARTÍCULO 1. BALÓN EN JUEGO. El equipo ofensivo tiene que poner el balón en juego con un centro en el punto donde el down previo terminó, a menos que el cobro de un castigo mueva el balón a otro punto o termine el down fuera del campo de juego (fuera de las líneas internas). Si se opta por una patada de recepción libre después de una recepción libre, aplican las reglas 10-2-1 y 11-4-3.

ARTÍCULO 2. CENTRO EN LAS LÍNEAS INTERNAS (HASH MARKS). El balón es puesto en juego a continuación (se centra) en las líneas internas (hash marks) por el equipo a quien le corresponde la posesión (7-1-1-2 y 7-4-1) cuando:

- un balón libre está fuera del campo entre las líneas de gol

Excepción: el balón es puesto en juego a continuación en el punto previo si un pase hacia el frente es incompleto.

- un corredor está fuera del campo entre las líneas de gol
- el balón es declarado muerto en una zona lateral
- el balón es colocado en la zona lateral como resultado de un cobro de un castigo
- una recepción libre es completada u otorgada en una zona lateral

ARTÍCULO 3. RESTRICCIONES PARA EL CENTRO. El centro (3-32) puede ser ejecutado por cualquier jugador ofensivo que esté en la línea de golpeo pero debe seguir las siguientes estipulaciones:

- El acto de centrar debe comenzar con el balón en el suelo, con su eje largo de forma horizontal y perpendicular a la línea.
- No es necesario que el acto de centrar se efectúe entre las piernas del centro, pero debe ser un movimiento rápido y sin interrupción de la mano o manos del centro. El balón debe abandonar o ser tomado de sus manos en este movimiento.
- El centro no puede centrar el balón después de la señal de listo para jugar hasta que todos los oficiales tengan un tiempo razonable para desplazarse a sus posiciones normales sobre el campo, Si esto ocurre, el balón permanece declarado muerto y no se cobra castigo a menos que sea un acto repetido después de una advertencia (retraso de juego).

Castigo: por centrar ilegalmente el balón, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo.

ARTÍCULO 4. CENTRO LEGAL. Un centro es un pase hacia atrás. El centro debe ser recibido por un jugador que no está en la línea en el momento del centro, a menos que el balón toque primero el suelo. Si el balón toca primero el suelo, o tocado pero no atrapado (muff) por el receptor elegible detrás de la línea (backfield), o un mariscal (quarterback) bajo centro, puede ser recuperado y avanzado por cualquier jugador.

Castigo: por centrar el balón a un receptor inelegible del centro, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. El silbato tiene que ser sonado inmediatamente.

REGLA 8 PASE HACIA EL FRENTE, PASE HACIA ATRÁS, BALÓN SUELTO (FUMBLE)

SECCIÓN 1 PASE AL FRENTE O ADELANTADO

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es un pase al frente o adelantado si:

- el balón avanza inicialmente (a un punto más cercano a la línea de gol del oponente) después de abandonar las manos del pasador.
- el balón primero toca el suelo, o un jugador, o un oficial, o cualquier cosa en ese punto que esté más cercano de la línea de gol del oponente que del punto en el cual el balón abandonó las manos del pasador.

Nota: un balón que es soltado (fumble) con toda intención y que avanza es un pase al frente. Un balón tocado pero no atrapado (muff) con toda intención, y que avanza o retrocede, es un balón bateado (12-5-1-Nota).

Tema 1. Movimiento intencional de la mano hacia el frente. Cuando un jugador está en control del balón e intenta pasarlo al frente, cualquier movimiento intencional de su mano hacia el frente comienza el pase al frente.

- Si, después de un movimiento intencional al frente de su mano, el contacto con un oponente afecta al pasador considerablemente causando que el balón vuele hacia atrás, se considera un pase al frente, sin importar donde el balón toque el suelo, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa.
- Si, después de un movimiento intencional al frente de su mano, el pasador pierde posesión del balón durante un intento por regresarlo hacia su cuerpo, es un balón suelto (fumble).
- Si el pasador pierde posesión del balón mientras intenta retroceder su brazo para lanzar una vez más, es un balón suelto (fumble).

ARTÍCULO 2. PASE HACIA EL FRENTE LEGAL. El equipo a la ofensiva puede efectuar un solo pase hacia el frente desde atrás de la línea de golpeo durante cada down. Si el balón (esté libre o en posesión de un jugador) cruza la línea de golpeo, no se permite un pase hacia el frente, sin importar si el balón volvió a estar detrás de la línea de golpeo antes que el pase fuese lanzado.

Tema 1. Pases ilegales. Cualquier otro pase al frente por un equipo u otro es ilegal y es una infracción del equipo que pasa, incluyendo estos tipos de pase.

Nota: es un pase al frente desde más allá de la línea de golpeo si tanto el cuerpo entero del pasador y el balón han rebasado la línea de golpeo cuando el balón es lanzado, esté el pasador en pleno salto o tocando el suelo. El castigo por un pase al frente lanzado desde más allá de la línea de golpeo se cobra desde el lugar donde el balón fue lanzado.

- Un segundo pase al frente lanzado detrás de la línea de golpeo.
- Un pase al frente lanzado después de que el balón haya cruzado la línea de golpeo y haya retornado detrás de ella.
- Un pase al frente lanzado después de un cambio de posesión.

Tema 2. Pase ilegal interceptado. Si un pase ilegal es atrapado por la defensiva o interceptado, el balón puede ser avanzado y el castigo declinado.

Castigos:

- Por un pase al frente desde más allá de la línea de golpeo: pérdida de down y cinco yardas desde el punto del pase. Vea N.S. a continuación.**
- Por un segundo pase al frente atrás de la línea de golpeo, o por un pase al frente lanzado después de que el balón retornó detrás de la línea de golpeo: pérdida de **down** y de cinco yardas desde el punto previo.**
- Por un pase al frente lanzado después de un cambio de posesión: pérdida de cinco yardas desde el punto del pase.**

Notas:

- Aplican las reglas de elegibilidad, interferencia al pase y lanzar un pase intencional e ilegalmente al suelo cuando un pase hacia el frente es lanzado detrás de la línea de golpeo, sin importar si el pase es un pase ilegal al frente. No aplican las reglas de elegibilidad, interferencia al pase y lanzar un pase intencional e ilegalmente al suelo si un pase al frente es lanzado (a) desde más allá de la línea de golpeo, (b) en una jugada de patada libre, (c) en una jugada de recepción libre, o (d) después de un cambio de posesión.
- Las reglas de rudeza al pasador aplican en todos los pases (legales o ilegales) lanzados detrás de la línea de golpeo (12-2-9). Si un pase es lanzado más allá de la línea de golpeo, rudeza innecesaria podría aplicar a actos contra el pasador.
- Cuando un castigo, cuyo cobro implica un avance o retroceso de yardas, deja el balón más allá de la yarda por alcanzar, el equipo a la ofensiva tiene un primero y 10.
- Vea 3-2-4 por la definición del equipo en posesión durante un pase al frente (un balón libre), o por cuando termina la posesión.

ARTÍCULO 3. PASE COMPLETO O INTERCEPTADO. Un jugador que complete una recepción puede avanzar con el balón. Un pase al frente es completado (por la ofensiva) o interceptado (por la defensiva) en el campo de juego, en la línea lateral, o en la zona de anotación, si un jugador, que está dentro del campo:

- asegura control del balón en sus manos o brazos previo al balón tocar el suelo; y
- toca el suelo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus brazos; y
- después de que se cumplan (a) y (b), desempeña cualquier movimiento típico del deporte (como asegurar el balón hacia su cuerpo, extenderlo hacia el frente, tomar un paso adicional, dirigirse hacia la línea de gol del oponente, o evitar o mantener a raya a un oponente), o mantiene el control del balón el tiempo suficiente como para hacerlo.

Notas:

- El movimiento del balón no resulta automáticamente en una pérdida del control.
- Si un jugador, quien satisfizo (a) y (b), pero no ha satisfecho (c), contacta el suelo y pierde control del balón, es un pase incompleto si el balón toca el suelo antes de que recupere el control, o si recupera el control fuera del campo.
- Se considera que un receptor está en una posición indefensa (Vea Regla 12, Sección 2, Artículo 9) a lo largo de todo el proceso de la recepción o hasta que el jugador sea capaz de evitar o mantener a raya el inminente contacto de un

oponente.

- (4) Si un pase es atrapado al mismo tiempo por dos oponentes elegibles, y ambos jugadores lo retienen, el balón pertenece al equipo pasador. No es una recepción simultánea si un jugador obtiene control primero y un oponente consigue después control compartido. Si el balón es tocado pero no atrapado (muff) después de un toque simultáneo de dos oponentes, todos los jugadores del equipo que pasa son elegibles a atrapar el balón libre.
- (5) Si un jugador, en posesión del balón, es frenado y otorgado fuera del campo por un oponente antes que ambos pies o cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos toque el suelo dentro de las líneas, es un pase completo o interceptado. No es necesario que el jugador mantenga control del balón cuando cae fuera del campo.

ARTÍCULO 4. PASE INCOMPLETO. Cualquier pase hacia el frente (legal o ilegal) es incompleto y el balón es declarado muerto de inmediato si el pase toca el suelo o sale del campo. Un pase incompleto es una pérdida de down, y el balón retorna al punto previo.

Nota: si hay duda alguna de si un pase hacia el frente fue completo, interceptado, o incompleto, se declarará incompleto.

ARTÍCULO 5. RECEPTORES ELEGIBLES. Los jugadores elegibles a atrapar un pase hacia el frente lanzado desde detrás de la línea de golpeo son los siguientes.

- (a) Los jugadores defensivos.
- (b) Los jugadores ofensivos quienes están ubicados a cada extremo de la línea, siempre y cuando tengan números de jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o han informado legalmente que jugarán una posición al fin de la línea. Vea 5-1-2.
- (c) Los jugadores ofensivos que están legalmente a una yarda o más atrás de la línea de golpeo en el centro, siempre y cuando porten los números de jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o se hayan reportado legalmente a jugar esa posición detrás de la línea de golpeo (backfield).
- (d) Cualquier otro jugador ofensivo después de que el balón ha sido tocado por cualquier jugador defensivo o cualquier jugador ofensivo elegible.

ARTÍCULO 6. RECEPTORES INELEGIBLES. Todos los jugadores ofensivos que no sean los ya identificados en el Artículo 5 son inelegibles para atrapar un pase hacia el frente legal o ilegal lanzado detrás de la línea de golpeo, incluyendo los siguientes:

- (a) Jugadores que no están a uno u otro extremo de su línea o al menos una yarda detrás de la línea de golpeo cuando el balón es centrado.
- (b) Los jugadores ofensivos que visten los números 50 a 79, a menos que se hayan declarado elegibles ante el réferi y hayan tomado una posición al final de la línea o detrás de la línea como lo requiere el Artículo 5;
- (c) Jugadores que no notifican el réferi que son elegibles como lo requieren las reglas;
- (d) Un receptor elegible que ha estado fuera del campo antes de, o durante un pase, aún si se restablece dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos.

Excepción: si un receptor elegible es forzado fuera del campo por una infracción de un defensa, incluyendo contacto ilegal, sujetar por la defensiva, o interferencia defensiva de pase, siempre y cuando intente regresar dentro del campo de inmediato, será elegible para legalmente tocar el pase (sin que lo toque otro receptor elegible o defensa) tan pronto se restablezca dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos. Vea Artículo 8, Nota 3.

- (e) Un jugador que se coloca atrás del centro como un mariscal en formación T no es un receptor elegible a menos que, antes que el balón sea centrado, se mueva legalmente a una posición al menos a una yarda detrás de la línea de golpeo o en el extremo de su línea, y permanece inmóvil en esa posición por al menos un segundo antes del centro.

Nota: si abandona su posición detrás del centro y no recibe el balón centrado, es un movimiento ilegal (illegal motion) a menos que haya estado inmóvil por al menos un segundo previo al centro del balón.

ARTÍCULO 7. TOQUE LEGAL. Un pase hacia el frente (legal o ilegal) lanzado detrás de la línea de golpeo puede ser tocado por cualquier jugador elegible. Un pase en el aire puede ser desviado, golpeado o bateado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento, incluyendo un pase dentro de la zona de anotación.

ARTÍCULO 8. TOQUE ILEGAL DE UN PASE HACIA EL FRENTE. Es una infracción por toque ilegal si un pase hacia el frente (legal o ilegal), lanzado detrás de la línea de golpeo:

- (a) es tocado primero con toda intención o es atrapado por un jugador ofensivo inelegible; o

Castigo: pérdida de cinco yardas desde el punto previo.

- (b) es tocado primero o atrapado por receptor ofensivo elegible quien ha salido del campo, por su cuenta o al ser legalmente forzado fuera del terreno, y se restablece dentro del campo.

Castigo: pérdida de down desde el punto previo.

Notas:

- (1) Si un pase hacia el frente (legal o ilegal) es atrapado por un jugador ofensivo inelegible, el balón sigue en juego.
- (2) El batear un pase en vuelo por cualquier jugador no da por terminado un pase, ni cambia el ímpetu si el bateo del balón lo envía en contacto con el suelo u otro jugador.
- (3) Si un jugador toca el balón después de haber estado fuera del campo, pero antes de restablecerse dentro de éste con ambos pies o cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos, el pase es incompleto, y no hay castigo por toque ilegal.

SECCIÓN 2 PASE INTENCIONAL E ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO (INTENTIONAL GROUNDING)

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es una infracción por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo si un pasador, enfrentando una pérdida de yardas inminente por la presión impuesta por la defensiva, lanza un pase al frente sin probabilidades reales de ser completado. Una probabilidad real de completar un pase se define como un pase que cae en la dirección y cercanía de un

receptor elegible ofensivo original.

Tema 1. Pasador o balón fuera de los tackles. La infracción por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo no se cobrará cuando un pasador, que está por fuera, o ha estado por fuera, de la posición de sus tackles lanza un pase hacia el frente que cae en o más allá de la línea de golpeo, aún si ningún jugador ofensivo tiene una oportunidad real de atrapar el balón (incluyendo cuando el balón cae fuera del campo sobre la línea lateral o línea de fondo). Si el balón cruza la línea de golpeo (extendida) más allá de la línea lateral, no se cobra infracción por pase intencionalmente lanzado al suelo. Si un balón libre abandona el área definida por los tackles, está área deja de existir; si el balón luego es recuperado, todas las reglas concernientes a los pases intencional e ilegalmente lanzados al suelo aplican como si el pasador estuviese fuera de esta área.

Tema 2. Contacto físico. Una infracción por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo no se cobrará si:

- (a) el pasador inicia su movimiento de pase hacia un receptor elegible y luego es golpeado y contactado severamente por un jugador defensivo que causa que el pase caiga en un área que no está en la dirección o cercanía de un receptor elegible; o
- (b) el pasador está fuera de la bolsa de protección, y su movimiento de pase es severamente afectado por el contacto físico de un jugador defensivo que cause que el balón no alcance la línea de golpeo.

Tema 3. Detener el reloj. Se permite que un jugador detrás del centro detenga el reloj de juego legalmente para preservar tiempo si, inmediatamente tras recibir el balón centrado, inicia un movimiento continuo de pase y clava el balón directamente al suelo.

Tema 4. Pase clavado o azotado retrasado. Un pasador, después de retrasar su movimiento de pase por propósitos estratégicos, no puede azotar el balón en el suelo frente a él, aún si no está bajo presión alguna por los jugadores defensivos.

Castigo, por un pase intencionalmente lanzado al suelo:

- (a) pérdida de down y 10 yardas del punto previo; o
- (b) pérdida de down en el lugar del pase; o
- (c) si el pasador está en su zona de anotación cuando el balón es lanzado, el resultado es un safety. Vea 4-7 por actos para conservar tiempo con menos de dos minutos por jugar en cada mitad.

Nota: si la infracción ocurre a menos de 10 yardas detrás de la línea de golpeo, pero más de media distancia a la línea de gol, el balón se colocará en el lugar del pase.

SECCIÓN 3 JUGADOR INELEGIBLE AVANZADO O EN LA ZONA DE PASE (DOWNFIELD)

ARTÍCULO 1. ACTOS LEGALES E ILEGALES. En una jugada desde la línea de golpeo durante la cual un pase al frente legal es lanzado, ningún jugador ofensivo inelegible, incluyendo un mariscal (quarterback) en formaciones T, puede avanzar más de una yarda más allá de la línea de golpeo antes de que el pase sea lanzado.

Tema 1. Legalmente en zona de pase (downfield). Un jugador inelegible no es inelegible en zona de pase (downfield) si, después de iniciar contacto con un oponente una yarda más allá de la línea de golpeo durante su embiste inicial:

- (a) avanza más de una yarda de la línea de golpeo mientras legalmente bloquea o es bloqueado por un oponente
- (b) después de cesar el contacto legal con un oponente más de una yarda tras la línea de golpeo, permanece en su lugar hasta que un pase al frente es lanzado
- (c) después de perder contacto legal con un oponente más de una yarda tras la línea de golpeo, es forzado detrás de la línea de golpeo por un oponente, en cuyo momento se somete a las restricciones normales de bloqueo de un jugador ofensivo inelegible.

Nota: si un jugador ofensivo rebasa la línea de golpeo mientras bloquea o es bloqueado legalmente por un oponente, un jugador ofensivo elegible puede atrapar un pase entre ellos y la línea de golpeo.

Tema 2. Avanzando ilegalmente. Un jugador ofensivo inelegible está avanzando ilegalmente si:

- (a) avanza más de una yarda tras la línea de golpeo sin tocar a un oponente
- (b) después de dejar de tener contacto con un oponente dentro de un espacio de una yarda de la línea de golpeo, avanza más de esa yarda
- (c) después de dejar de tener contacto con un oponente más allá de una yarda de la línea de golpeo, continúa moviéndose hacia la línea de gol del oponente.

Castigo: por un jugador ofensivo inelegible en zona de pase (downfield), pérdida de cinco yardas del punto previo.

ARTÍCULO 2. DESPUÉS DE QUE EL PASE ES LANZADO. Después que el balón abandona la mano del pasador, los receptores inelegibles pueden avanzar más de una yarda de la línea de golpeo, o rebasar la posición alcanzada por su contacto inicial, siempre y cuando no bloqueen o contacten a un jugador defensivo, que está a más de una yarda de la línea de golpeo, hasta que el balón sea tocado por un jugador de cualquier equipo. Ese bloqueo y/o contacto previo se considerará interferencia al pase si ocurre en la cercanía donde el balón es lanzado. Vea 8-3-1-Nota más arriba para ver la excepción cuando un bloqueador mantiene contacto continuo.

SECCIÓN 4 CONTACTO LEGAL E ILEGAL CON RECEPTORES ELEGIBLES

ARTÍCULO 1. CONTACTO LEGAL DENTRO DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Dentro del área de las primeras cinco yardas tras la línea de golpeo, el jugador defensivo puede empujar al receptor elegible frente a él. El defensa puede mantener contacto continuo e ininterrumpido dentro de esta zona de cinco yardas, siempre y cuando el receptor no haya rebasado al defensa.

ARTÍCULO 2. CONTACTO ILEGAL DENTRO DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Dentro de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en la bolsa de protección con el balón, un defensa no puede dar un primer contacto en la espalda del receptor, no puede mantener contacto después de que el receptor haya rebasado el punto donde está parejo con el defensa.

Nota: si un defensa contacta a un receptor dentro de la zona de cinco yardas desde la línea de golpeo, pierde el contacto, y después lo contacta nuevamente dentro de esas cinco yardas, es una infracción por contacto ilegal.

ARTÍCULO 3. CONTACTO ILEGAL MÁS ALLÁ DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Más allá de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en la bolsa de protección con el balón, un defensa no puede iniciar contacto con un receptor que esté intentando evadirse de él. Un defensa puede usar sus manos o brazos solo para defenderse o protegerse del inminente contacto causado por el receptor.

Nota: si un defensa contacta a un receptor dentro de la zona de cinco yardas y mantiene contacto con él, debe liberarlo cuando abandonen la zona de cinco yardas. Si el defensa mantiene contacto más allá de las cinco yardas, es contacto ilegal.

ARTÍCULO 4. CONTACTO INCIDENTAL MÁS ALLÁ DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Más allá de la zona de cinco yardas, puede haber contacto incidental entre el receptor y el defensa.

Castigo: por contacto ilegal por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primer down automático.

ARTÍCULO 5. BLOQUEO DE CORTE ILEGAL (ILLEGAL CUT BLOCK). Es un bloqueo de corte ilegal (illegal cut block) si:

- un receptor elegible que se coloca a más de dos yardas por fuera de su propio tackle (ala abierta) es bloqueado bajo la cintura en, detrás o más allá de la línea de golpeo; o
- un receptor elegible quien se alinea dentro de dos yardas del tackle si está o no detrás de la línea de golpeo, es bloqueado por debajo de la cintura después de que rebasa la línea de golpeo (esos jugadores pueden ser bloqueados bajo la cintura en o detrás de la línea de golpeo).

Castigo: por bloqueo de corte ilegal, pérdida de 15 yardas y un primer down automático.

ARTÍCULO 6. SUJETAR POR LA DEFENSIVA. Es sujetando por la defensiva si un jugador sujeta a un jugador ofensivo elegible (o su jersey) con sus manos, o extiende un brazo o brazos para interponerse o abrazarlo. Vea 12-1-6.

Castigo: por sujetar por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primer down automático.

Nota: cualquier jugador ofensivo que pretende poseer el balón, y/o un jugador ofensivo que pretende entregar el balón a un compañero, pueden ser tackleados antes de, y hasta que cruce la línea de golpeo entre sus tackles ofensivos de una línea ofensiva normalmente alineada.

ARTÍCULO 7. FIN DE LAS RESTRICCIONES. Si el mariscal (quarterback) o el receptor del balón centrado no demuestra intención de pasar el balón (esto es, saca las manos o picha el balón a otro jugador, lanza un pase al frente o pase hacia atrás, pierde posesión del balón por tocarlo pero no atraparlo [muff] que toque el suelo o suelte el balón [fumble], o si es tackleado) las restricciones impuestas a la defensiva prohibiendo el contacto ilegal, o un bloqueo de corte ilegal, contra un receptor de la ofensiva llegan a su fin, y el jugador defensivo puede usar sus manos, brazos o cuerpo para empujar, desplazar o mantener a raya un receptor ofensivo, conforme a la Regla 12, Sección 1, Artículo 5. Si el mariscal abandona la bolsa de protección sin el balón en su posesión, las restricciones impuestas sobre contacto ilegal y un bloqueo de corte ilegal ambas llegan a su fin, pero la restricción contra sujetar por la defensiva permanece en efecto.

Si un equipo presenta una formación aparente de despeje, actos defensivos que normalmente constituirían contacto ilegal (golpes más allá de cinco yardas, etcétera) son permitidos, siempre y cuando los actos no constituyan el sujetar por la defensiva.

SECCIÓN 5 INTERFERENCIA DE PASE

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es interferencia de pase por un equipo u otro cuando cualquier acto por un jugador más de una yarda tras la línea de golpeo estorba considerablemente la oportunidad de un jugador elegible de atrapar el balón. Interferencia de pase solo puede suceder cuando un pase hacia el frente es lanzado detrás de la línea de golpeo, sin importar si el pase es legal o ilegal, o si cruza ésta.

Las reglas de interferencia defensiva de pase aplican desde el momento en que el balón es lanzado hasta que el balón es tocado. Vea Artículo 2 para actos prohibidos mientras el balón está en el a.

Las reglas de interferencia ofensiva de pase aplican desde el momento en que el balón se centra hasta que el balón es tocado. Vea Artículo 2 para actos prohibidos mientras el balón está en el aire y el Artículo 4 para actos prohibidos previo al pase.

ARTÍCULO 2. ACTOS PROHIBIDOS A AMBOS EQUIPOS MIENTRAS EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE. Los actos que son interferencia de pase incluyen, pero no se limitan a los siguientes:

- Contacto por un jugador que no busca el balón que restringe la oportunidad del oponente de completar la recepción;
- Contactar con la espalda de un oponente en un intento por atrapar o desviar el balón;
- Sujetar uno o ambos brazos de un oponente de tal manera que restringe su oportunidad de atrapar un pase;
- Extender un brazo a través del cuerpo de un oponente, de manera que restrinja su capacidad de atrapar un pase, y sin importar si el jugador que comete ese acto busca atrapar o desviar el balón;
- Interrumpir el camino del oponente haciendo contacto con él, sin buscar atrapar o desviar el balón;
- Enganchar a un oponente en un intento de alcanzar el balón de tal manera que cause que el cuerpo del oponente se tuerza antes de que arribe el balón; o
- Iniciar contacto con un oponente al empujarle, creando así separación en un intento de atrapar un pase.

Nota: si hay cualquier duda si un contacto entre jugadores es incidental, la decisión debe ser que no hubo interferencia.

ARTÍCULO 3. ACTOS PERMITIDOS A AMBOS EQUIPOS MIENTRAS EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE. Los actos que se le permiten a un jugador incluyen, pero no se limitan a los siguientes:

- Contacto incidental de las manos, brazos o cuerpo de un oponente cuando ambos jugadores compiten por el balón, o ningún jugador busca el balón. Si hay cualquier duda si el contacto es incidental, la decisión debe ser que no hubo interferencia.
- Enganche involuntario de los pies cuando ambos jugadores buscan el balón o ningún jugador busca el balón.
- Contacto que normalmente sería considerado interferencia de pase, pero el pase es claramente inatrapable por los jugadores involucrados, excepto como lo especifica 8-3-2 y 8-5-4 relacionados a bloqueos más allá de la línea de parte de la ofensiva.
- Colocando una mano sobre un oponente que no lo restringe en un intento por buscar el balón.
- Contacto por un jugador quien le ha ganado la posición a su oponente en un intento por atrapar el balón.

Notas:

- (1) Cuando el balón está en vuelo, el jugador ofensivo elegible y los receptores defensivos tienen el mismo derecho al paso del balón y están sujetos a las mismas restricciones.
- (2) Actos que no ocurren más de una yarda tras la línea de golpeo no son interferencia de pase, pero podrían ser sujetar por la ofensiva o sujetar por la defensiva (vea 12-1-3 y 12-1-6).
- (3) Cuando un equipo presenta una formación que aparenta ser de despeje y hasta que el balón se pateo, los actos defensivos que normalmente constituyen interferencia de pase se permiten contra el jugador a cada extremo de la línea de golpeo, o contra un receptor elegible detrás de la línea de golpeo que está alineado o en movimiento más de una yarda fuera del jugador al extremo de la línea de golpeo, siempre y cuando los actos no constituyan sujetar ilegalmente. Sujetar por la defensiva, como tacklear al receptor, podría ser cobrado en esas instancias con un castigo de cinco yardas desde el punto previo, de ser aceptada. Las reglas de interferencia ofensiva de pase siguen aplicando.

ARTÍCULO 4. OTROS ACTOS PROHIBIDOS A LA OFENSIVA. Bloquear más de una yarda tras la línea de golpeo por el jugador ofensivo previo a un pase ser lanzado es interferencia ofensiva de pase. Vea 8-3-1-Tema 1 para excepción para un jugador ofensivo inelegible.

Nota: es también interferencia de pase por la ofensiva bloquear a un defensa más allá de la línea de golpeo mientras el pase está en el aire, si el bloqueo ocurre en la cercanía del jugador a quien se le lanza el pase. Vea 8-3-1-Nota para la excepción para jugadores inelegibles.

Castigo: por interferencia de pase por la defensiva, primer down para el equipo a la ofensiva en el punto de la infracción. Si la interferencia es también una falta personal (12-2), el castigo de 15 yardas por una infracción así es también cobrado, o desde el punto de la infracción (por interferencia), o desde el fin del avance si se declina la infracción por interferencia. Si la interferencia sucede detrás de la línea de gol de la defensiva, es un primer down para el equipo a la ofensiva en la yarda número uno de la defensiva, o, si el punto previo estaba dentro de la línea de yarda dos, el punto sería a media distancia del punto previo y la línea de gol.

Castigo: por interferencia de pase por la ofensiva, pérdida de 10 yardas del punto previo.

SECCIÓN 6 PUNTO DEL COBRO

ARTÍCULO 1. PUNTO DEL COBRO. Si hay una infracción por un equipo u otro desde el momento del centro hasta que a pase al frente lanzado atrás de la línea de golpeo termina, el castigo se cobra del punto previo. La jugada de pase termina y la jugada de corrida comienza en el instante que el pase sea atrapado.

Excepciones:

(a) Interferencia al pase de la defensiva se cobra desde el punto de la infracción. Si ocurre en la zona de anotación del equipo que comete la infracción, el balón se colocará en la línea de yarda uno, o a media distancia hacia la línea de gol desde el punto previo, lo que beneficie más a la ofensiva.

(b) El castigo por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo es la pérdida de down en el punto de la infracción, o la pérdida de down y de 10 yardas desde el punto previo, lo que beneficie menos a la ofensiva. Vea 8-2-1-Castigo.

(c) Si hay una falta personal o infracción por conducta antideportiva por el equipo a la defensiva previa a que se complete un pase al frente lanzado atrás de la línea de golpeo, el cobro se efectúa del punto previo o del punto donde el balón fue declarado muerto, lo que beneficie más a la ofensiva. Si la jugada resulta en una anotación de la ofensiva, el cobro es en la patada inicial posterior o en el intento de conversión (try). Si el equipo que está lanzando el balón es víctima de una infracción y con posterioridad pierde la posesión luego de un pase completo, el equipo que lanzó retiene la posesión del balón, el cobro es desde el punto previo.

(d) Si hay una falta personal o infracción por conducta antideportiva por el equipo a la ofensiva antes de una intercepción de un pase al frente lanzado atrás de la línea de golpeo, el cobro se efectúa desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Si el equipo que intercepta subsecuentemente pierde posesión, el castigo se cobra desde el punto de la intercepción, y el equipo que intercepta retiene posesión.

(e) Es un safety cuando el equipo a la ofensiva comete una infracción detrás de su propia línea de gol.

Nota: cuando el punto donde el balón fue declarado muerto es normalmente un touchback, el cobro se efectúa desde la yarda 20.

SECCIÓN 7 PASE HACIA ATRÁS Y BALÓN SUELTO (FUMBLE)

ARTÍCULO 1. PASE HACIA ATRÁS. Un corredor puede lanzar un pase hacia atrás en cualquier momento (3-22-5). Los jugadores de cualquier equipo pueden avanzar después de recibir un a pase hacia atrás, o recuperar un pase hacia atrás después de que toca el suelo.

Excepción: vea actos para conservar tiempo (4-7-1).

Nota: centrar directamente desde el centro a un jugador detrás de la línea (backfield), un centro mano a mano tocado pero no atrapado (muff), o un centro que no haya sido tocado por cualquier jugador son considerados pases hacia atrás, y el balón sigue vivo.

ARTÍCULO 2. PASE HACIA ATRÁS FUERA DEL CAMPO. Si un pase hacia atrás sale fuera del campo entre las líneas de gol, el balón está muerto (7-6-2-a), y es puesto en juego a continuación en el punto interno. La Regla 11 gobierna si un pase atrás es declarado muerto detrás de la línea de gol.

ARTÍCULO 3. BALÓN SUELTO (FUMBLE). Un balón suelto (fumble) es cualquier acto, aparte de un pase o patada, que resulte en la pérdida de posesión por un jugador.

Excepción: si un corredor con toda intención suelta el balón hacia el frente, es un pase hacia el frente (3-22).

Tema 1. Recuperación y avance. Cualquier jugador de un equipo u otro puede recuperar o atrapar un balón suelto (fumble) y avanzar, antes o después de que el balón toque el suelo.

Excepciones:

- (a) Balón suelto (fumble) en cuarto down. Vea 8-7-5 más adelante.
- (b) Balón suelto (fumble) después de la pausa de los dos minutos. Vea 8-7-6 más adelante.

Tema 2. Recuperación legal. Para una recuperación legal de un balón suelto (fumble), vea 3-2-7.

Tema 3. Fuera del campo. Cuando a balón suelto (fumble) sale fuera del campo entre las líneas de gol, aplicará lo siguiente:

- (a) Si un balón suelto (fumble) retrocede y sale fuera del campo, el balón es colocado en juego a continuación en el punto interno por el equipo que tuvo la última posesión;
- (b) Si un balón suelto (fumble) avanza y sale fuera del campo, el balón es colocado en juego a continuación en el punto del balón suelto (fumble) por el equipo que tuvo la última posesión;
- (c) Si un balón es suelto (fumble) en la propia zona de anotación de un equipo y avanza al campo de juego y fuera del campo, resultará en un safety, si ese equipo proveyó el ímpetu que colocó el balón en la zona de anotación (Vea 11-5-1 para la excepción del ímpetu). Si el ímpetu fue provisto por el oponente, la jugada resultará en un touchback; o
- (d) No obstante cualquiera de las situaciones presentadas previamente, cuando no ha habido un cambio de posesión durante el down, y el punto del balón no está en o más allá de la yarda por alcanzar después del cuarto down, el balón se le otorga al Equipo B en el punto en que el balón fue declarado muerto.

Tema 4. Fuera del campo en la zona de anotación. Cuando un balón suelto (fumble) sale fuera del campo en la zona de anotación, aplicará lo siguiente:

- (a) Si un balón suelto (fumble) en el campo de juego avanza y se adentra a la zona de anotación del oponente y sobre la línea final o línea lateral, se le otorga un touchback al equipo a la defensiva; o
- (b) Si un balón suelto (fumble) en la propia zona de anotación de un equipo o en el campo de juego y sale fuera del campo en la zona de anotación, es un safety, siempre y cuando ese equipo proveyó el ímpetu que llevó el balón a la zona de anotación (Vea 11-5-1 por la excepción por ímpetu). Si el ímpetu fue provisto por el oponente, es un touchback.

ARTÍCULO 4. ENTREGANDO EL BALÓN AL FRENTE. Ningún jugador puede entregar el balón al frente excepto a un receptor elegible quien está detrás de la línea de golpeo.

- (a) La pérdida de posesión por un jugador al no poder ejecutar un intento de entregar el balón es un balón suelto (fumble) asignado al jugador que tuvo posesión en última instancia.
- (b) Una entrega tocada pero no atrapada (muff) legal o ilegal es un balón suelto (fumble), y el balón sigue vivo.

Castigo: por entregar el balón hacia el frente más allá de la línea de golpeo, cinco yardas y pérdida de down desde el punto de la infracción.

Castigo: por entregar el balón hacia el frente a un receptor inelegible detrás de la línea de golpeo o no desde la línea de golpeo, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 5. BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN CUARTO DOWN. Si un balón suelto (fumble) en cuarto down ocurre durante una jugada desde la línea de golpeo:

- (a) El balón puede ser avanzado por cualquier miembro del equipo a la defensiva.
- (b) El jugador quien soltó el balón (fumble) es el único jugador de ese equipo que puede recuperarlo y avanzar el balón.
- (c) Si la recuperación o atrapada es por un compañero de equipo del jugador que soltó el balón (fumble), el balón está muerto, y el punto de la próxima centrada es el punto del balón suelto (fumble), o el punto de la recuperación si el punto de recuperación está detrás del punto del balón suelto (fumble).

Nota: después de que un cambio de posesión ha ocurrido, las restricciones en (b) y (c) no aplican por el resto del down.

ARTÍCULO 6. BALÓN SUELTO (FUMBLE) DESPUÉS DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS. Si un balón suelto (fumble) por un equipo u otro ocurre después de la pausa de los dos minutos:

- (a) El balón puede ser avanzado por cualquier oponente.
- (b) El jugador que soltó el balón (fumble) es el único jugador de su equipo que puede recuperarlo y avanzar el balón.
- (c) Si la recuperación o atrapada la efectúa un compañero de equipo del jugador quien soltó el balón (fumble), el balón está muerto, y el punto del próximo centro es el punto del balón suelto (fumble), o el punto de la recuperación si el punto de recuperación está detrás del punto del balón suelto (fumble).

Nota: las restricciones en (b) y (c) aplican durante un intento de conversión (try) a lo largo del partido.

ARTÍCULO 7. LUGAR DEL COBRO DURANTE UN PASE HACIA ATRÁS O BALÓN SUELTO (FUMBLE).

- (a) Cuando el punto del pase hacia atrás o balón suelto (fumble) ha rebasado la línea de golpeo, o cuando no hay una línea de golpeo, y hay una infracción durante el pase hacia atrás o balón suelto (fumble), el punto básico es el punto del pase hacia atrás o el punto del balón suelto (fumble). Se usa el método de cobro tres-y-uno. Vea 14-3-6.
- (b) Cuando el punto de un pase atrás o de un balón suelto (fumble) está detrás de la línea de golpeo, todas las infracciones cometidas por un equipo u otro, incluyendo una infracción por parte del Equipo B en la zona de anotación del Equipo A, son cobradas del punto previo, excepto que una infracción por la ofensiva en su propia zona de anotación es un safety.
- (c) Para el cobro cuando el equipo a la ofensiva comete una falta personal o infracción por conducta antideportiva antes de la recuperación del balón por el equipo a la defensiva de un pase hacia atrás o balón suelto (fumble), vea 14-4-3.

Nota: cuando el Equipo B gana posesión en su propia zona de anotación, y el ímpetu fue provisto por el Equipo A, si el Equipo B suelta el balón o lanza un pase hacia atrás en la zona de anotación, y comete una infracción mientras el balón está libre, el lugar del balón suelto (fumble) o del pase hacia atrás es considerado la yarda B20.

REGLA 9 PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

SECCIÓN 1 PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

ARTÍCULO 1. PATADA SOBRE O DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO. El Equipo A puede intentar un despeje, patada de bote pronto, o patada de lugar sobre o detrás de la línea de golpeo.

Castigo: por un despeje, patada de bote pronto, o patada de lugar que rebase la línea de golpeo o que no sea en o sobre la línea de golpeo, pérdida de 10 yardas desde el punto de la patada. **Para una segunda patada desde detrás de la línea luego de que el balón cruzó la línea: pérdida de 10 yardas desde el punto previo.**

Notas:

- (1) Esto no se considera patear ilegalmente el balón.
- (2) El castigo por un despeje, patada de bote pronto, o patada de lugar que rebase la línea de golpeo se cobrará desde el punto donde el balón fue despejado o pateado cuando el cuerpo entero del jugador y el balón ambos rebasaron la línea de golpeo. Esto incluye o cuando el jugador está en el aire o cuando el jugador toca el campo.
- (3) Una segunda patada detrás de la línea de golpeo es legal siempre y cuando el balón no haya rebasado la línea de golpeo.
- (4) Las reglas de patadas desde la línea de golpeo aplican a despejes, patadas de bote pronto y patadas de lugar en cualquier punto del campo de juego.

ARTÍCULO 2. JUGADORES DEL EQUIPO QUE PATEA SOBRE LA LÍNEA DE GOLPEO DURANTE LA PATADA. Durante una patada desde la línea de golpeo, sólo los jugadores en el extremo (receptores elegibles) colocados en la línea de golpeo en el momento del centro, o un receptor elegible alineado o en movimiento detrás de la línea de golpeo y está colocado a más de una yarda fuera del jugador al extremo, pueden avanzar más de una yarda más allá de la línea de golpeo antes de que el balón sea pateado.

Castigo: por avanzar más de una yarda al rebasar la línea de golpeo antes de que el balón sea pateado, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 3. FORMACIÓN DEL EQUIPO DEFENSIVO.

Tema 1. Formación de patada de despeje. Cuando el Equipo A presenta una formación de patada de despeje:

- (1) Un jugador del Equipo B, que se encuentra a menos de una yarda de la línea de golpeo, tiene que tener todo su cuerpo por fuera de las hombreras del centro en el momento en que el balón sea centrado.

Castigo: por formación ilegal de la defensiva, pérdida de cinco yardas.

- (2) Los jugadores del Equipo B no pueden empujar a sus compañeros de equipo hacia la formación ofensiva.

Castigo: por empujar compañeros de equipo hacia la formación ofensiva, pérdida de 15 yardas.

Nota: la restricción en (1) arriba no aplica si un equipo no presenta una formación de despeje normal (un número igual de jugadores a cada lado del centrador en una formación cerrada, y un jugador abierto hacia cualquier lado), o si, luego de que el equipo ofensivo ha asumido una posición estática, hay movimientos (shift) o un jugador está en movimiento.

Tema 2: Formación de gol de campo o de conversión (try). Cuando el Equipo A presenta una formación de conversión (try) de un punto (punto extra):

- (1) Un jugador del Equipo B, quien está a una yarda de la línea de golpeo, puede estar colocado frente al centro y debe tener su cuerpo completo fuera de las hombreras del jugador que ejecuta el centro en el momento que el balón sea centrado.
- (2) No más de seis jugadores del Equipo B pueden estar en la línea de golpeo en cada costado del centro en el momento en que se centra al balón.

Castigo: por formación ilegal de la defensiva, pérdida de cinco yardas.

- (3) Los jugadores del Equipo B no pueden empujar a sus compañeros hacia la formación ofensiva.

Castigo: por empujar a compañeros de equipo hacia la formación ofensiva: pérdida de 15 yardas.

Nota: las restricciones en (1) y (2) no aplican si un equipo no presenta una formación convencional de gol de campo o de patada de conversión (try) de un punto (punto extra) (un número igual de jugadores a cada costado del centro en una formación cerrada), o si, después que el equipo a la ofensiva asume su posición convencional de patear, hay movimientos (shift), o un jugador está en movimiento.

ARTÍCULO 4. BLOQUEOS DURANTE LAS PATADAS. Las reglas de bloqueo que aplican durante una jugada de patada (down) desde la línea de golpeo son las siguientes:

- (a) Todos los jugadores del equipo que recibe no pueden bloquear bajo la cintura durante una jugada (down) en la que hay una patada desde la línea de golpeo.
- (b) Previo a que se pateo el balón, el equipo que pateo está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicables a la ofensiva, y el equipo que recibe está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicables a la defensiva, excepto el que un jugador del equipo que pateo puede usar sus manos para mantener a raya, empujar o jalar/halar fuera del camino a un receptor quien esté legalmente o ilegalmente intentando obstruir su intento de avanzar.
- (c) Después que el balón es pateado y rebasa la línea de golpeo, y hasta que la patada termina (cuando cualquier equipo asegure posesión del balón, o cuando el balón sea declarado muerto por regla), el equipo que pateo está sujeto a las restricciones de bloqueo de la defensiva, y el equipo que recibe está sujeto las restricciones de bloqueo de la ofensiva. (Para la excepción que prohíbe un bloqueo en la espalda por el equipo que pateo mientras el balón está en el aire, vea 12-1-3-b Nota). Después que termine la patada, ambos equipos se someten a las restricciones aplicables normales a la ofensiva y a la defensiva.

Excepción: si el balón no rebasa la línea de golpeo, o si éste efectivamente rebasa la línea de golpeo y regresa hacia atrás de ésta sin ser tocado por el equipo que recibe al otro lado de la misma, las restricciones de bloqueos no cambian, y el

equipo que pateo sigue sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva y el equipo que recibe, a las restricciones de bloqueo de la defensiva.

- (d) Después de que el balón ha sido pateado y éste rebasa la línea de golpeo, y hasta que la patada finalice (cualquiera de los dos equipos establecen posesión o el balón es declarado muerto por regla), las yardas de castigo por las infracciones de sujetar e uso ilegal de manos por parte de cualquiera de los equipos deberán ser 10 yardas.

Nota: es una infracción por rudeza innecesaria si un jugador del equipo que recibe sale del campo y bloquea a un jugador del equipo que pateo quien está fuera del campo. (12-2-6-c)

ARTÍCULO 5. JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA VOLUNTARIAMENTE FUERA DEL CAMPO. Durante una patada de línea de golpeo que cruza ésta, y previo al final de la patada, se comete una infracción si un jugador del equipo que pateo sale del campo voluntariamente (sin ser tocado por un jugador del equipo que recibe) para evitar un bloqueo por parte de un jugador del equipo que recibe.

Castigo: pérdida de cinco yardas.

Si un miembro del equipo que pateo es forzado fuera del campo, o sale de él voluntariamente, y no intenta regresar al campo en un período razonable de tiempo, se cobra una infracción por conducta antideportiva. (12-3-1-v)

SECCIÓN 2 TOCANDO UNA PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO

ARTÍCULO 1. TOCANDO UNA PATADA DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO. Cualquier toque de balón detrás de la línea de golpeo por un jugador del equipo que pateo es legal, aún si el balón ha cruzado la línea de golpeo y regresa detrás de ésta.

ARTÍCULO 2. PRIMER TOQUE QUE TRASCIENDE LA LÍNEA DE GOLPEO. “Primer toque” sucede cuando un jugador del equipo que pateo toca en el campo de juego una patada de línea de golpeo que rebasa esa línea antes de ser tocada primero por un miembro del equipo que recibe al otro lado de la línea de golpeo. Si el balón es tocado primero por un jugador del equipo que pateo, éste permanece en juego. El primer toque es una infracción, y el equipo que recibe tendrá la opción de tomar posesión del balón en el punto del primer toque, siempre y cuando no acepten castigo de balón en juego en esa acción, o en el punto donde el balón fue declarado muerto. El castigo por primer toque no cancela un castigo aplicado al equipo que recibe; si se cobra una infracción de balón en juego por parte del equipo que recibe, ya sea antes o después de la violación de primer toque, esa infracción es descartada, y el castigo es cobrado pertinentemente.

Notas:

- (1) Si el equipo que recibe obtiene posesión, y después pierde la misma, y comete una infracción después de que el equipo que pateo obtenga la posesión, el lugar del primer toque es descartado, y el equipo que pateó retiene posesión. El cobro de la infracción del equipo que recibe es como de costumbre.
- (2) Puede haber múltiples lugares de “primer toque” si el equipo que pateo toca el balón más de una vez antes de que sea tocado por un jugador del equipo que recibe.
- (3) Se considera que el jugador del Equipo B no tocó una patada si ese toque ocurre en la cercanía inmediata de la línea de golpeo en un intento por bloquear la patada.
- (4) Si un jugador del equipo que pateo toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras toca el balón, el balón es declarado muerto, y el resultado de la jugada es un touchback.
- (5) El lugar de primer toque es normalmente la línea de yarda en la cual el balón se encuentra cuando es tocado. Si el primer toque ocurre mientras el balón está en el aire sobre o más allá de la línea de gol, y previo a que éste toque la línea de gol o el suelo más allá de la línea de gol, se considera que el lugar de primer toque es el lugar desde el cual el jugador que tocó el balón abandonó el campo de juego, pero de ninguna manera dentro de la línea de yarda uno del equipo que recibe.

ARTÍCULO 3. JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA QUE HA ESTADO FUERA DEL CAMPO. Un jugador del equipo que pateo, quien **ha salido** del campo **durante la patada, ya sea por voluntad propia o por ser legalmente forzado por un oponente**, no puede tocar o recuperar una patada que haya rebasado la línea de golpeo hasta que el balón sea tocado por un jugador del equipo que pateo quien no haya estado fuera del campo, o hasta que el balón sea tocado por un jugador del equipo que recibe más allá de la línea de golpeo.

Nota: si un jugador toca o recupera el balón antes de reestablecerse dentro del campo, el balón se considera fuera del campo en el lugar del toque y no hay infracción.

Castigo: por toque ilegal de una patada desde la línea de golpeo, pérdida de cinco yardas. Si el toque ilegal sucede dentro de la línea de yarda cinco del equipo que recibe, además de las otras opciones ya especificadas, el equipo que recibe puede elegir aceptar un touchback.

ARTÍCULO 4. BLOQUEADO HACIA LA PATADA. No hay distinción entre un jugador que voluntariamente toque un balón o sea involuntariamente tocado por un balón, pero no se considera que haya tocado el balón si es bloqueado hacia la patada por un oponente, siempre y cuando esté en una posición pasiva y no esté bloqueando. Un jugador quien esté en contacto con, y bloquee a su oponente cuando toca el balón es un jugador que ha tocado el balón.

ARTÍCULO 5. BALÓN BATEADO O ILEGALMENTE PATEADO HACIA UN Oponente. Se considera que un jugador del equipo que recibe no ha tocado el balón si éste es bateado o ilegalmente pateado hacia él por un oponente. Tal toque del equipo que recibe es descartado, aunque el bateo o la patada podría crear una infracción de primer toque o una infracción de bateo ilegal o patada ilegal.

SECCIÓN 3 RECEPCIÓN O RECUPERACIÓN DE UNA PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO

ARTÍCULO 1. EL EQUIPO QUE PATEA ATRAPA O RECUPERA EL BALÓN DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO. Cuando una patada desde la línea de golpeo es atrapada o recuperada por el equipo que pateo detrás de la línea de golpeo, el equipo puede avanzar, aún si el balón ha cruzado esta línea y retornado detrás de ésta. (3-25-4)

Tema 1. Misma serie de downs. Si el balón retorna detrás de la línea de golpeo sin ser tocado por el equipo que recibe al otro lado de esta línea, y el equipo que pateo atrapa o recupera el balón, la serie existente de downs continúa a menos que el equipo

que pateea avance el balón a la yarda por alcanzar, en cuyo caso tendrá una nueva serie de downs.

Tema 2. Nueva serie de downs. Si el balón retorna detrás de la línea de golpeo tras ser tocado por el equipo que recibe al otro lado de esta línea, y el equipo que pateea, atrapa o recupera el balón, por regla ha habido un cambio de posesión, y el equipo que pateea recibirá una nueva serie de downs.

ARTÍCULO 2. EL EQUIPO QUE PATEA ATRAPA O RECUPERA EL BALÓN TRAS REBASAR LA LÍNEA DE GOLPEO. Cuando el equipo que pateea atrapa o recupera una patada que rebasa la línea de golpeo, el balón es declarado muerto en el punto de la recuperación, aún si un miembro del equipo que recibe tocó primero el balón.

Tema 1. Atrapada o recuperación legal. Si el equipo que recibe toca el balón que rebasa la línea de golpeo, la atrapada o recuperación posterior por el equipo que pateea es legal, pero el balón sería declarado muerto. En caso de una atrapada o recuperación de ese tipo, el equipo que pateea tendría un primero y 10, o si el balón es atrapado o recuperado por el equipo que pateea en la zona de anotación del equipo que recibe, es un touchdown por el equipo que pateea. (7-3-1-d)

Tema 2. Atrapada o recuperación ilegal. Si miembros del equipo que pateea atrapan o recuperan una patada que rebasa la línea de golpeo y que no ha sido tocada por el equipo que recibe, el balón es declarado muerto, y el equipo que recibe tiene un primero y 10 en el lugar de la atrapada o recuperación (vea 11-4-2 para goles de campo fallados). Si una patada ejecutada detrás de la línea de golpeo es tocada por el equipo que recibe detrás de esta línea, ese toque no hace que el equipo que pateea sea elegible a atrapar o recuperar la patada que rebasa la línea de golpeo.

Tema 3. Touchback. Si un jugador del equipo que pateea ilegalmente atrapa o recupera una patada de línea de golpeo, exceptuando intentos de gol de campo de más allá de la yarda 20, y toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras está en posesión del balón, el ovoide es declarado muerto, y el resultado de la jugada es un touchback. Para un gol de campo fallado más allá de la yarda 20, vea 11-4-2.

ARTÍCULO 3. EL EQUIPO QUE RECIBE ATRAPA O RECUPERA. El equipo que recibe atrapa o recupera cualquier patada, puede avanzar. Para la excepción de una patada de recepción libre, vea 10-2. Para la excepción de un balón que haya cruzado la línea de gol, vea (9-4-1)

ARTÍCULO 4. ATRAPADA O RECUPERACIÓN SIMULTÁNEA. Cuando una patada legal es atrapada o recuperada simultáneamente en cualquier lugar por dos oponentes elegibles, o si el balón yace en el campo de juego sin que un jugador intente recuperarlo, el balón se otorga al equipo que recibe. (7-2-1-i)

SECCIÓN 4 BALÓN CRUZA LA LÍNEA DE GOL, TOCA LOS POSTES, SALE DEL CAMPO, BALÓN DECLARADO MUERTO EN EL CAMPO

ARTÍCULO 1. BALÓN CRUZA LA LÍNEA DE GOL DEL EQUIPO QUE RECIBE. Si una patada desde la línea de golpeo cruza la línea de gol del equipo que recibe a raíz del ímpetu de la patada, aplicará lo siguiente:

- (a) Si el balón no ha sido tocado por un jugador del equipo que recibe que rebasa la línea de golpeo, el balón es declarado muerto inmediatamente, y el resultado de la jugada es un touchback, cuando:
 - (1) toca el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (2) toca a un jugador del equipo que pateea que está en contacto con el campo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (3) toca un jugador del equipo que pateea que tocó el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe y no se ha restablecido en el campo de juego. Vea 11-4-2 para opciones en caso de goles de campo fallados que rebasan la yarda 20.
- (b) Si miembros del equipo que recibe atrapan el balón en la zona de anotación, o lo recuperan en la zona de anotación después de tocarlo dentro del campo de juego o en la zona de anotación, pueden avanzar con el balón.
- (c) Si miembros del equipo que pateea atrapan o recuperan el balón en la zona de anotación después de que miembros del equipo que recibe tocaron primero el balón en el campo de juego o en la zona de anotación, es un touchdown del equipo que pateea.
- (d) Si hay un punto de primer toque del equipo que pateea fuera de la yarda 20 del equipo que recibe, el equipo que recibe tiene la opción de tomar posesión del balón en el punto del primer toque.
- (e) Si la patada desde la línea de golpeo es un despeje, y el balón sale del campo tras ser tocado por un miembro del equipo que recibe en la zona de anotación o en el campo de juego, el balón pertenece al equipo que recibe en el punto donde éste salió del campo.

ARTÍCULO 2. PATADA TOCA LOS POSTES DEL EQUIPO QUE RECIBE. Si un intento de gol de campo fallado, o un intento de conversión de un punto (punto extra) también fallado, o un despeje, tocan los postes o travesaño del equipo que recibe, el balón queda muerto en la zona de anotación del equipo que recibe, y se aplican todas las reglas pertinentes a despejes, goles de campos fallados y conversiones (try) de un punto (punto extra).

ARTÍCULO 3. PATADA TOCA LOS POSTES DEL EQUIPO QUE PATEA. Si una patada desde la línea de golpeo toca el poste de gol del equipo que pateea, postes verticales, o travesaño, el balón está muerto, y es un safety. Vea 11-5-1.

ARTÍCULO 4. BALÓN FUERA DEL CAMPO O NO RECUPERADO EN EL CAMPO. Si una patada desde la línea de golpeo sale del campo entre las líneas de gol o yace en el campo sin que un jugador intente recuperarlo, el balón le pertenece al equipo que recibe en el lugar en que el balón es declarado muerto, a menos que apliquen reglas especiales para goles de campo fallados en 11-4-2.

SECCIÓN 5 PUNTOS DE COBRO

ARTÍCULO 1. PUNTOS DE COBRO. Si hay una infracción desde el momento del centro del balón hasta que una patada desde la línea de golpeo legal termine, el cobro se hará desde el punto previo. Esto incluye una infracción durante una carrera previa a una patada legal, y una infracción por parte del equipo que pateea durante un intento de gol de campo fallado.

Excepciones:

- (1) Si el equipo a la ofensiva comete una infracción en su propia zona de anotación, es un safety.
- (2) A menos que la patada sea un intento de gol de campo fallado, si hay una infracción por el equipo que patea, el equipo que recibe tendrá la opción de cobrar el castigo desde el punto previo y repetir el down, o añadir la distancia del castigo al punto donde el balón fue declarado muerto.

Notas:

- (a) *El punto donde el balón es declarado muerto para patadas que resultan en un touchback es la yarda 20.*
 - (b) *Si hay una infracción por un toque ilegal dentro de la yarda cinco, el equipo que recibe también tiene la opción de aceptar un touchback.*
 - (c) *Si hay una infracción de falta personal o conducta antideportiva del equipo que patea durante un intento de gol de campo fallado donde al equipo que recibe se le otorga el balón (vea 11-4-2), el cobro es desde el punto sucesivo.*
- (3) Interferencia de una recepción libre, interferencia de la oportunidad de atrapar el balón, señal inválida de recepción libre, o una falta personal (bloqueando) después de la señal de recepción libre se cobran desde el punto de la infracción.

Nota: *si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Vea 14-2-4.*

- (4) Excepto para las infracciones cometidas en un intento por bloquear la patada (tales como contactar al pateador o rudeza al pateador, sujetar por la defensiva (echar a un lado y avanzar), empujar, saltar y desplazar a algún compañero de equipo hacia la formación ofensiva), si el equipo que recibe comete una infracción **luego de que la** patada cruza la línea de golpeo, el castigo por su infracción será cobrado como si hubiese estado en posesión del balón en el momento en que la infracción ocurrió (una infracción después de la posesión) siempre y cuando el equipo que recibe no pierda posesión del balón en cualquier momento durante el down. El castigo será cobrado desde el punto menos beneficioso al equipo que recibe entre los siguientes:

- (a) el final de la patada; o
- (b) el punto de la infracción.

Si la infracción ocurre en la zona de anotación, se considera que ocurrió en la yarda 20, a menos que el cobro resulte en un safety (14-4-4).

- (5) Para el cobro de una falta personal o de una conducta antideportiva en una jugada que resulta en una anotación, vea 14-2-3; para patear ilegalmente un balón libre, vea 12-5-2; y para un bateo ilegal, vea 12-5-1.

Cuando el Equipo B establece posesión del balón, termina una patada desde la línea de golpeo y comienza una jugada de carrera, y las infracciones que ocurren a partir de ese momento se cobran desde el punto de balón muerto o de la infracción (método tres y uno, vea 14-3-6).

- (6) Las infracciones dobles se cobran de acuerdo con las reglas usuales. Vea regla 14-5.

REGLA 10

OPORTUNIDAD DE ATRAPAR UNA PATADA, RECEPCIÓN LIBRE

SECCIÓN 1 OPORTUNIDAD DE ATRAPAR UNA PATADA

ARTÍCULO 1. INTERFERENCIA. Durante una patada desde la línea de golpeo que rebasa esta línea, o durante una patada libre, los miembros del equipo que patea no pueden interferir con ningún receptor intentando atrapar una patada en el aire, o de obstruir u obstaculizar su camino a la patada en el aire, sin importar si efectuaron la señal válida o no.

Tema 1. Contacto con el receptor. Es interferencia si un jugador del equipo que patea toca el receptor, o causa que un jugador pasivo de cualquier equipo toque el receptor, antes o al mismo tiempo en que toca el balón.

Tema 2. Derecho de paso. Un receptor que está avanzando hacia un balón pateado en el aire tiene el derecho de paso. Si los oponentes obstruyen su paso al balón, o causan que un jugador pasivo de cualquier equipo obstruya su camino al balón, es interferencia, aún si no hubo contacto, o si atrapa el balón sobreponiéndose a la interferencia, sin importar si efectuaron la señal válida o no.

Nota: no es una infracción si un jugador del equipo que patea es bloqueado hacia el receptor, o si el contacto es el resultado de una infracción.

Castigos:

- (a) **Por interferencia con la oportunidad de atrapar el balón cuando una señal previa no se ha efectuado: pérdida de 15 yardas desde el punto de la infracción, y el equipo agraviado tiene el derecho de colocar el balón en juego desde la línea de golpeo. Vea 4-8-2-d.**
- (b) **Por interferir con una recepción libre después de la señal: pérdida de 15 yardas desde el punto de la infracción. Una recepción libre es otorgada aún si el balón no fue atrapado. Vea 10-2-4.**

Nota: si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Vea 14-2-4.

SECCIÓN 2 RECEPCIÓN LIBRE

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Una recepción libre es una atrapada sin obstáculo de una patada en el aire efectuada desde la línea de golpeo que rebasa esa línea y **que no ha tocado el suelo**, o una patada libre en el aire **que no ha tocado el suelo**, por un jugador del equipo que recibe la patada que ha completado una señal válida de recepción libre.

ARTÍCULO 2. SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE.

Tema 1. Señal válida de recepción libre. Una señal de recepción libre es válida si es completada mientras la patada está en el aire, por un jugador que extiende totalmente un brazo sobre el casco y lo ondea de lado a lado. Un receptor puede legalmente alzar su mano o manos a su casco para tapan la luz del sol, pero no puede levantarlas sobre su casco excepto para señalar una recepción libre.

Tema 2. Señal inválida de recepción libre. Si un jugador alza su mano o manos sobre su hombro u hombros de cualquier otra manera, es una señal inválida de recepción libre. Si hay una señal inválida de recepción libre, el balón es declarado muerto cuando es atrapado o recuperado por cualquier jugador del equipo que recibe, pero no es una recepción libre. (El balón no se considera muerto si toca un oponente antes o después que toque el suelo. Vea el Artículo 3b).

Nota: una señal de recepción libre emitida detrás de la línea de golpeo en una patada desde esta línea es ignorada y no es ni válida ni inválida.

Castigo: por una señal inválida de recepción libre, pérdida de cinco yardas desde el punto de la señal. Si la infracción ocurre en la zona de anotación del Equipo B durante una patada libre, es cobrada desde el punto previo.

Tema 3. Balón tocado pero no atrapado (muff). Después de una señal válida de recepción libre, no termina la oportunidad de atrapar una patada si el balón es tocado pero no atrapado (muff). El jugador que señaló la recepción libre tiene que tener una oportunidad razonable de atrapar el balón que tocó pero no atrapó (muff) de primera instancia, antes de que toque el suelo sin interferencia por miembros del equipo de patea, y sin importar si el balón toca a otro jugador o a un oficial.

Castigo: por interferencia con la oportunidad de completar una recepción libre después de tocar pero no atrapar el balón (muff): una recepción libre es otorgada en el punto de la interferencia aún si el balón no es finalmente atrapado.

Tema 4. Balón tocado pero no atrapado (muff) intencionalmente. Un balón que avanza tras ser tocado pero no atrapado (muff) con toda intención antes de completar la atrapada con el propósito de avanzar, es un bateo de balón ilegal (vea 12-5-1-Nota).

Tema 5. Bloqueo ilegal. Hasta que el balón toque a un compañero de equipo o a un oponente, un jugador que efectúa una señal válida o inválida de recepción libre, no puede bloquear o iniciar contacto con un jugador del equipo que patea.

Castigo: por un bloqueo ilegal después de una señal de recepción libre, pérdida de 15 yardas desde el punto de la infracción. Si la infracción ocurre en la zona de anotación del Equipo B durante una patada libre, es cobrada desde el punto previo.

ARTÍCULO 3. RESTRICCIONES.

- (a) Si un jugador del equipo que recibe la patada completa una señal válida de recepción libre, y el balón no es tocado por un jugador del equipo que patea, aplica lo siguiente:
- (1) Si atrapa el balón, es declarado balón muerto de inmediato, y es una recepción libre. Si toca pero no atrapa el balón (muff) de primera instancia, pero finalmente lo logra atrapar antes de que toque el suelo, es también una recepción libre. Después de una recepción libre, el balón se coloca en juego a continuación por el equipo que recibió la patada en el punto del balón declarado muerto (o en el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo). Vea el Artículo 4.
 - (2) Si recupera el balón después que toca el suelo, es declarado balón muerto de inmediato, pero no es una recepción libre.
 - (3) Si el balón es atrapado o recuperado por un compañero de equipo que no hizo una señal válida de recepción libre, el

balón es declarado muerto de inmediato, pero no es una recepción libre. El balón se colocará en juego a continuación por el equipo que recibió en el punto del balón declarado muerto (o en el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo).

- (b) Si el balón toca a un jugador del equipo que patea, antes o después de que toque el suelo, cualquier jugador del equipo que recibe puede atraparlo o recuperarlo y avanzar. Si un jugador del equipo que recibe la patada y que ha emitido la señal válida de recepción libre atrapa el balón antes de que toque el suelo, y decide no avanzarlo, es una recepción libre.
- (c) Si un receptor ha completado una recepción libre, un oponente no puede bloquearlo o tacklearlo, o causar que un jugador pasivo de un equipo u otro lo toque. El contacto incidental no es una infracción.

Castigo: por contacto ilegal con un jugador que ha completado una recepción libre, pérdida de 15 yardas desde el punto que el balón fue declarado muerto y expulsión si el contacto es flagrante.

ARTÍCULO 4. COLOCANDO EL BALÓN EN JUEGO TRAS UNA RECEPCIÓN LIBRE. Después de que se complete una recepción libre, o después de ser otorgada como resultado de una interferencia de una recepción libre, el equipo que recibe tiene la opción de colocar el balón en juego de una de dos maneras:

- (a) una patada de recepción libre (patada de bote pronto, o una patada de lugar sin base) desde el punto de la recepción (o el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo) (3-10 y 11-4-3), o
- (b) un centro desde el punto de la recepción (o el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo).

***Nota:** un receptor puede efectuar o le puede ser concedida una recepción libre en su propia zona de anotación. Si hay una interferencia con la recepción libre o un contacto ilegal con el receptor después de que complete una recepción libre, se cobra un castigo de 15 yardas desde la yarda 20 del equipo que recibió, y se otorga la opción de otra patada de recepción libre.*

ARTÍCULO 5. EXTENSIÓN DE UN PERÍODO. Si el tiempo de un período termina durante una jugada en la cual un jugador hizo la señal de recepción libre, aplicará lo siguiente:

- (a) Si el jugador completa una recepción libre, el equipo que recibe la patada puede decidir extender el período con una patada de recepción libre, pero no tiene la opción de extender el período con un centro desde la línea de golpeo.
- (b) Si el equipo que pateó el balón interfiere con un receptor que señaló su petición de recepción libre, el equipo que recibe la patada avanzará 15 yardas por castigo contra el equipo que pateó y además tendrá la opción de extender el período al intentar una patada de recepción libre o un centro desde la línea de golpeo.

REGLA 11 ANOTACIONES

SECCIÓN 1 EL VALOR DE LAS ANOTACIONES

ARTÍCULO 1. EQUIPO GANADOR. El equipo que anota la mayor cantidad de puntos durante el partido entero es el ganador.

Nota: si un equipo abandona un partido que no ha concluido, se declarará ganador al oponente por anotación de 2-0, pero los puntos no serán añadidos al registro del equipo ganador desde el punto de vista de puntos a favor o criterios de desempate.

ARTÍCULO 2. TIPOS DE JUGADAS DE ANOTACIÓN. Se anotan puntos de las maneras siguientes:

- Touchdown: 6 puntos
- Gol de campo: 3 puntos
- Safety: 2 puntos
- Conversión (try) exitosa después de anotar touchdown: un punto (patada o safety) o dos puntos (jugada completada en la zona de anotación)

SECCIÓN 2 TOUCHDOWN

ARTÍCULO 1. JUGADAS DE TOUCHDOWN. Se anota un touchdown cuando:

- el balón está en, sobre, o detrás del plano de la línea de gol del oponente (extendida) y está en posesión de un corredor que ha avanzado desde el campo de juego hasta dentro de la zona de anotación
- un balón en posesión de un corredor en el aire que está en, sobre o detrás del plano de la línea de gol, y cualquier parte del balón pasa sobre o dentro del cono (pylon)
- un balón en posesión de un jugador toca el cono (pylon), siempre y cuando, después de entrar en contacto con un oponente, ninguna parte del cuerpo del jugador, excepto sus manos o pies, toquen el suelo antes que el balón haya tocado el cono (pylon)
- cualquier jugador que esté dentro del campo de juego legalmente atrapa o recupera un balón libre (3-2-3) que está en, sobre o detrás de la línea de gol del oponente
- el réferi otorga un touchdown al equipo a quien se le ha negado uno por un acto claramente injusto

Notas:

- El balón es declarado muerto automáticamente cuando está en posesión legal de un jugador y está en, sobre o detrás de la línea de gol del oponente.*
- Si un jugador intenta atrapar un pase, el balón no es declarado muerto, y no se anota un touchdown hasta que el receptor complete la recepción. Vea 3-2-7.*

SECCIÓN 3 CONVERSIÓN (TRY)

ARTÍCULO 1. REGLAS GENERALES. Después de un touchdown, una oportunidad de conversión (try) es un intento para cualquiera de los equipos de anotar uno o dos puntos adicionales durante un down de línea de golpeo.

La conversión (try) comienza cuando el réferi suena su silbato para que comience la jugada. El equipo que anotó el touchdown pondrá el balón en juego:

- en cualquier lugar en o entre las líneas internas;
- a 15 yardas de la línea de gol del equipo a la defensiva para un intento de conversión mediante patada (de un punto); o
- a dos yardas de la línea de gol del equipo a la defensiva para un intento de conversión mediante pase o acarreo (de dos puntos).

Notas:

- La elección de un equipo no es final y está sujeta a cambio después de un tiempo fuera de equipo o de un castigo aceptado*
- Todas las reglas generales de balón suelto después de la pausa de los dos minutos son las que aplican en la conversión (try) (Vea 8-7-6)*
- El reloj de juego no se activará durante la conversión (try)*
- Si el balón ha sido declarado listo a jugar por el réferi, y el equipo a la ofensiva quiere cambiar la ubicación del balón, lo puede lograr si pide un tiempo fuera*
- Vea 9-1-3 para la restricción aplicable a la formación del Equipo B en el momento del centro*
- Vea 16-1-3-a para la excepción cuando se anota un touchdown en un tiempo extra, y 4-8-2-c para cuando se anota un touchdown durante un down en el que el tiempo expira en el cuarto periodo.*

ARTÍCULO 2. RESULTADOS DE UNA CONVERSIÓN (TRY). Durante una conversión (try), aplicará lo siguiente:

- Si una patada resulta en un gol de campo por el equipo a la ofensiva, se otorga un punto. No se permitirá una base (tee) para asistir en la ejecutoria de una patada de conversión (try). (Se tienen que cumplir las condiciones descritas en 11-4-1)
- Si una conversión (try) resulta en un touchdown por cualquiera de los dos equipos, se otorgan dos puntos.
- Si la conversión (try) resulta en lo que típicamente sería un safety en contra de cualquiera de los equipos, se otorga un punto al oponente.
- Si cualquier jugada resulta en un touchback, la conversión (try) es fallida, y no se repetirá el down.
- La conversión (try) finaliza cuando:
 - anota alguno de los dos equipos;
 - el balón está muerto por regla; o
 - un balón suelto de cualquiera de los equipos es recobrado por un compañero de equipo del jugador que lo soltó.

ARTÍCULO 3. INFRACCIONES COMETIDAS DURANTE UNA CONVERSIÓN (TRY).

Si una infracción resulta en una repetición de la conversión (try), el Equipo A tendrá la opción de que el castigo se cobre desde el punto donde intentó la conversión (try) (lugar previo) o desde la línea de yarda para la otra opción de conversión (try), **cuya ubicación es determinada por un castigo cobrado previamente, si es aplicable.**

Excepción: en la interferencia de pase por la defensiva es el punto de la infracción. Si la infracción es en la zona de anotación, el balón será situado en la línea de yarda uno del equipo a la defensiva, o la mitad de la distancia con la línea de gol, lo que sea más ventajoso para el Equipo A. Adicionalmente, el Equipo A puede elegir que el castigo sea cobrado a la mitad de la distancia desde el otro lugar de conversión (try).

Tema 1. Infracciones antes de la señal. Si hay una infracción por cualquier equipo después de un touchdown y antes de la señal de que el balón está listo a jugar, se cobra en la próxima patada de salida o la conversión (try).

Tema 2. Infracciones antes del centro. Si hay una infracción por el equipo a la ofensiva que cause que una jugada sea dada por terminada antes del centro, se tratará de la misma manera que si hubiese ocurrido antes de una jugada desde la línea de golpeo. El silbato sonará de inmediato. (Vea 7-4-1.) Si una infracción por el equipo a la defensiva previene el intento de una conversión (try), el equipo a la ofensiva tiene la opción de tener la distancia de cualquier castigo aplicada en la próxima conversión (try) o en la patada de salida siguiente.

Tema 3. Infracciones por el Equipo A. Si hay una infracción por el Equipo A aplicará lo siguiente:

- (a) Si hay una infracción por el equipo a la ofensiva durante una conversión (try) exitosa, después del castigo, la conversión (try) debe ser repetida, a menos que el castigo por la infracción resulte en una pérdida de down.
- (b) Si el castigo por una infracción resulta en una pérdida de down, la conversión (try) fracasó, y no se repetirá.
- (c) Ante toda infracción cometida después de un cambio de posesión, se aplicará un castigo de distancia cobrado en la patada de salida subsiguiente, siempre y cuando la infracción no haya negado una conversión (try) exitosa.
- (d) Ante cualquier infracción de falta personal o conducta antideportiva, se aplicará un castigo de distancia cobrado en la patada de salida subsiguiente, siempre y cuando la infracción no haya negado una conversión (try) exitosa.
- (e) Si la infracción resulta en un safety, se le otorga un punto al Equipo B.

Tema 4. Infracciones por el Equipo B. Si hay una infracción por el Equipo B aplicará lo siguiente:

- (a) Todas las infracciones resultarán en castigo de distancia cobradas en la patada inicial subsiguiente, a menos que el Equipo A elija intentar una repetición luego del cobro del castigo, o que la infracción niegue una anotación del Equipo B.
- (b) Si la infracción resulta en un safety, se le otorgará un punto al Equipo A.

Nota: si la infracción es por interferencia de pase por la defensiva, y el castigo es declinado, no se cobrarán las yardas del castigo en la patada de salida.

Tema 5. Infracciones por ambos equipos sin cambio de posesión. Si hay infracciones por ambos equipos durante una conversión (try) en la que no hay cambio de posesión, la conversión debe ser repetida (14-5-1).

Excepción: vea 14-4-9-Tema 3-exc. 2 para cobro cuando el equipo que anotó comete una infracción de balón declarado muerto luego de una anotación.

Tema 6. Infracciones por ambos equipos con cambio de posesión. Si ambos equipos cometen infracciones durante una conversión (try) en la que hay un cambio de posesión o más de uno, aplicará lo siguiente:

- (a) Si ambos equipos cometen infracciones antes del primer cambio de posesión, la conversión (try) debe ser repetida.
- (b) Si el Equipo B comete una infracción antes del primer cambio de posesión, la conversión (try) debe ser repetida.
- (c) Si el Equipo A comete una infracción antes del primer cambio de posesión, se considera que el intento de conversión (try) fue fallado.
- (d) Si ninguno de los dos equipos comete una infracción antes del primer cambio de posesión, y luego ambos equipos cometen una infracción, se considera que el intento de conversión (try) fue fallado.

Tema 7. Infracciones después de una conversión (try). Si hay una infracción por cualquier equipo después de una conversión (try), es cobrada en la patada de salida siguiente. Si hay infracciones por ambos equipos, aplican las reglas normales de cobro.

ARTÍCULO 4. PATADA DE SALIDA DESPUÉS DE LA CONVERSIÓN (TRY). Después de una conversión (try), el equipo a la defensiva durante la conversión (try), recibirá la patada de salida (6-1-1-a).

SECCIÓN 4 GOL DE CAMPO

ARTÍCULO 1. GOL DE CAMPO ANOTADO. Un gol de campo es anotado cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- (a) La patada tiene que ser una patada de lugar o patada de bote pronto intentada por el equipo a la ofensiva detrás de la línea de golpeo o desde el punto de una recepción libre (una patada de recepción libre). Si una recepción libre es completada u otorgada fuera de la línea interna, el punto de la patada será la línea interna más cercana.
- (b) Después de que se pateo el balón, éste no puede tocar el suelo o a cualquier jugador del equipo ofensivo antes que pase a través del gol.
- (c) El balón entero debe pasar por el plano vertical del gol, un área definida sobre el travesaño y entre los postes verticales o, si pasa por encima y entre los extremos superiores de los postes verticales. Si el balón pasa por el gol, y regresa a través del gol de vuelta sin tocar el suelo o tocar algún objeto o persona más allá del gol, el intento es fallido.

Nota: vea 9-1-3 para la restricción aplicable a la formación del Equipo B en el momento del centro.

ARTÍCULO 2. GOLES DE CAMPO FALLADOS. Si se falla un intento de gol de campo, y el balón no ha sido tocado por ningún miembro del equipo que recibe más allá de la línea de golpeo en el campo de juego, o en la zona de anotación antes de que el balón haya tocado el suelo en la zona de anotación, aplicará lo siguiente:

- (a) Si el punto de la patada estaba dentro de la yarda 20 del equipo que recibe, el balón le corresponderá al equipo que recibe en la yarda 20 o
- (b) Si el punto de la patada estaba de la yarda 20 o más allá del equipo que recibe, le corresponde el balón al equipo que recibe en el punto de la patada.

Nota: estas opciones aplican solo si la patada cruza la línea de golpeo.

Excepciones:

Las reglas especiales relacionadas con los goles de campo en (a) y (b) no aplican, y aplicarán todas las reglas generales para una patada desde la línea de golpeo, diferentes a los cobros de castigos, cuando haya un gol de campo fallado y:

- (1) el balón es tocado por el equipo que recibe más allá de la línea de golpeo en el campo de juego, o en la zona de anotación antes que el balón haya tocado el suelo; o
- (2) la patada desde la línea de golpeo finaliza detrás de esta línea, y el balón no haya sido tocado por el equipo que recibe más allá de la línea de golpeo.

Nota: si se comete una infracción durante un intento de gol de campo fallado en (1) o (2) anteriormente, rige la regla 14-4-8.

NOTAS SUPLEMENTARIAS:

- (1) Si los miembros del equipo que recibe no tocan el balón más allá de la línea de golpeo en el campo de juego o en la zona de anotación, el balón es declarado muerto tan pronto como toca el suelo en la zona de anotación, y es balón del equipo que recibe en el punto de la patada, o en la yarda 20 si el intento fue desde dentro de la yarda 20.
- (2) Si el balón sale del campo de juego después de ser tocado por primera vez por el equipo que recibe más allá de la línea de golpeo en el campo de juego, el balón le corresponde al equipo que recibe en el punto en el que salió del campo de juego.
- (3) Si los miembros del equipo que recibe tocan por primera vez el balón más allá de la línea de golpeo en el campo de juego o en la zona de anotación, y el equipo que pateó lo recupera, el balón le pertenece al equipo que pateó en el punto que lo recuperaron. Si la recuperación se lleva a cabo en la zona de anotación, es un touchdown.
- (4) Si los miembros del equipo que recibe tocan por primera vez el balón más allá de la línea de golpeo en el campo de juego, y sin un nuevo ímpetu, el balón rueda adentro de la zona de anotación donde es declarado muerto en posesión del equipo que recibió, es un touchback.
- (5) Para un gol de campo convertido, o para un intento fallado en el que el balón no cae dentro del campo de juego, el tiempo máximo que puede descontarse del reloj de juego es cinco segundos.

ARTÍCULO 3. PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. Las reglas para un intento de gol de campo desde la línea de golpeo aplican a un intento de gol de campo después de una recepción libre (una patada de recepción libre).

Excepciones:

- (1) La línea de una patada de recepción libre para el equipo que patea es la línea de yarda que atraviesa el punto más al frente desde el cual el balón es pateado.
- (2) La línea de una patada de recepción libre para el equipo que recibe es 10 yardas al frente de la línea de patada de recepción libre del equipo que patea.

Nota: aunque una patada de recepción libre no es una patada libre, aplican las reglas para la formación de patada libre (6-1-3). Sin embargo, el equipo que patea no puede poseer el balón a menos que primero haya sido tocado o haya sido poseído por algún miembro del equipo que recibe.

ARTÍCULO 4. SIN BASE (TEE). No se permitirá una base (tee) para asistir en la ejecución de un gol de campo.

ARTÍCULO 5. ELEMENTOS EXTRAÑOS. Ningún elemento de ninguna clase puede ser ubicado en el campo de juego, o usado de manera alguna para asistir a un jugador en la ejecución de un intento de gol de campo o de puntos extra.

ARTÍCULO 5. PRÓXIMO BALÓN EN JUEGO. Después de un gol de campo, el equipo a quien se le anotó recibirá la patada de salida. Vea 6-1-1-a.

SECCIÓN 5 SAFETY

ARTÍCULO 1. SAFETY. Es un safety:

- (a) si el equipo a la ofensiva comete una infracción en su propia zona de anotación o;
- (b) cuando el ímpetu por un equipo envía el balón detrás de su propia línea de gol, y el balón es declarado muerto en la zona de anotación en su posesión o el balón está fuera del campo de juego detrás de la línea de gol.

Excepciones:

No es un safety:

- (1) Si un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo es incompleto en la zona de anotación.
- (2) Si un jugador defensivo, en el campo de juego, intercepta un pase o atrapa o recupera un balón suelto (fumble), pase hacia atrás, patada desde la línea de golpeo, patada libre, o una patada de recepción libre, y su ímpetu original lo lleva dentro de su propia zona de anotación donde el balón es declarado muerto en posesión de su equipo. El balón le pertenece al equipo defensivo en el punto donde el pie del jugador u otra parte de su cuerpo tocó el suelo para establecer posesión. Si ese punto está dentro de la zona de anotación, el resultado de la jugada es un touchback, aún si el balón no está en, sobre o trascendiendo la línea de gol. (11-6-1)
 - (a) Si un jugador del equipo que intercepta, atrapa o recupera el balón comete una infracción en la zona de anotación, es un safety.
 - (b) Si un jugador que intercepta, atrapa o recupera el balón lanza un pase hacia el frente ilegal completo desde la zona de anotación, el balón sigue vivo. Si su oponente intercepta el pase ilegal lanzado desde la zona de anotación, el balón sigue vivo. Si anota, es un touchdown.
 - (c) Si un jugador del equipo que intercepta, atrapa o recupera el balón comete una infracción en el campo de juego, y éste se convierte en balón muerto en la zona de anotación, el punto básico es el punto del cambio de posesión.
 - (d) Si el punto donde la posesión cambió está dentro de la yarda uno, el balón será colocado en la yarda uno.

Notas:

- (1) Un balón dentro de la zona de anotación que es llevado hacia el campo de juego está aún en la zona de anotación hasta que el ovoide esté completamente dentro del campo de juego (3-12-4).
- (2) El ímpetu siempre se atribuye a la ofensiva, a menos que la defensiva genere una nueva fuerza que envíe el balón detrás de su propia línea de gol al no poder atrapar (muff) un balón en reposo o casi en reposo, o por batear o patear

un balón libre (3-17).

ARTÍCULO 2. BALÓN EN JUEGO TRAS UN SAFETY. Después de un safety, el equipo a quien se lo anotaron debe poner el balón en juego con una patada libre (despeje, patada de bote pronto, o patada de lugar) desde su propia yarda 20. No se puede usar una base (tee). Vea 6-1-1-b y 6-1-3.

Excepción: para la extensión de cada mitad, vea 4-8-2-g.

SECCIÓN 6 TOUCHBACK

Nota: un touchback, aunque no sea una anotación, es incluido en esta regla porque, como en jugadas en las que se anota, es un ejemplo de un balón que es declarado muerto sobre o detrás de una línea de gol.

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es un touchback si el balón es declarado muerto sobre o detrás de la línea de gol que un equipo defiende, siempre y cuando el ímpetu venga de un oponente, y que no sea un touchdown o un pase hacia el frente incompleto.

Nota: un balón en la zona de anotación que es avanzado hacia el campo de juego está aún en la zona de anotación hasta que el balón esté completamente dentro del campo de juego (3-12-4).

ARTÍCULO 2. SITUACIONES DE TOUCHBACK. Cuando un equipo provee el ímpetu (3-17) que envía un balón libre detrás de la línea de gol de su oponente, es un touchback:

- (a) si el balón es declarado muerto en posesión del oponente en su zona de anotación
- (b) si el balón está fuera del campo de juego detrás de la línea de gol (vea 8-7-3-Tema 4-a)
- (c) si una patada desde la línea de golpeo no ha sido tocada por un jugador del equipo que recibe más allá de la línea de golpeo, y el balón:
 - (1) toca el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (2) toca a un jugador del equipo que pateo quien a su vez está tocando el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (3) toca a un jugador del equipo que pateo quien ha tocado el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe y no se ha reestablecido en el campo de juego (vea 11-4-2-b para excepción para un gol de campo fallado desde más allá de la yarda 20)
- (d) si cualquier patada legal o ilegal toca los postes de gol y travesaño del equipo que recibe, excepto la patada que anota un gol de campo
- (e) si algún miembro del equipo que pateo interfiere con la oportunidad de atrapar una patada en el aire o con una recepción libre detrás de la línea de gol del equipo que recibe (10-1 y 10-2)
- (f) si un jugador del equipo que pateo atrapa o recupera ilegalmente una patada desde la línea de golpeo en el campo de juego, y lleva el balón a través de la línea de gol, o toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras está en posesión del balón. Para la excepción para un gol de campo fallado desde más allá de la yarda 20, vea 11-4-2-b.

Notas:

- (1) Si el ímpetu es una patada desde la línea de golpeo, y hay un lugar de primer toque por parte del equipo que pateo más allá de la yarda 20 del equipo que recibe, el equipo receptor tendrá la opción de tomar posesión del balón en el punto donde fue tocado primero.
- (2) El ímpetu no proviene de una patada si un balón tocado pero no atrapado (muff), balón bateado, balón malabareado o una patada ilegal de cualquier tipo (pateada por un jugador de un equipo u otro) crea un nuevo ímpetu que envía el balón a, sobre o al otro lado de la línea de gol. Vea 3-17.

ARTÍCULO 3. PRÓXIMO BALÓN EN JUEGO. Después de un touchback, el equipo al que le ha sido otorgado el touchback a continuación centra el balón en su propia yarda 20 desde cualquier punto sobre o entre las líneas internas, a menos que el touchback resulte de una patada libre, en cuyo caso el balón será situado en la yarda 25 del equipo.

REGLA 12 CONDUCTA DE LOS JUGADORES

SECCIÓN 1 BLOQUEAR, USO DE MANOS Y BRAZOS

ARTÍCULO 1. BLOQUEO LEGAL E ILEGAL. Un jugador de un equipo u otro puede bloquear (obstruir o impedir) a un oponente en cualquier momento, siempre y cuando el acto no sea:

- (a) interferencia de pase (vea Rule 8, Sección 5, Artículo 1);
- (b) contacto ilegal (vea Rule 8, Sección 4);
- (c) interferencia a una recepción libre o interferencia con la oportunidad de atrapar una patada (vea Regla 10, Sección 1);
- (d) bloqueo por la espalda (clipping) contra un jugador que no sea el que corra con el balón (vea Sección 2, Artículo 1);
- (e) un bloqueo doble ilegal (chop block) (vea Sección 2, Artículo 5);
- (f) bloqueo debajo de la cintura o por la espalda cuando se avanza paralelo a la línea (crackback) (vea Sección 2, Artículo 6);
- (g) bloqueo ilegal bajo durante una patada libre, patada desde la línea de golpeo, después de un cambio de posesión, **o por fuera de la Caja del ala cerrada** (vea Sección 2, Artículo 4);
- (h) rudeza innecesaria (vea Sección 2, Artículo 8);
- (i) rudeza contra el pasador (vea Sección 2, Artículo 11);
- (j) bloqueo de corte ilegal (vea Rule 8, Sección 4, Artículo 5);
- (k) rudeza contra el pasador, el pateador o el sujetador (vea Sección 2, Artículos 12 y 13);
- (l) sujetar por la ofensiva [vea Sección 1, Artículo 3(c)] o sujetar por la defensiva (Sección 1, Artículo 6);
- (m) uso ilegal de manos (vea Sección 1, Artículo 3-a);
- (n) un bloqueo ilegal por la espalda sobre la cintura (vea Sección 1, Artículo 3-b);
- (o) zancadilla (vea Sección 1, Artículo 8);
- (p) un bloqueo debajo de la cintura o lateral cuando el defensa avanza hacia la línea de gol (peelback) (vea Sección 2, Artículo 22);
o
- (q) un bloqueo ilegal por el lado ciego (vea Sección 2, Artículo 7).

Castigo: por uso ilegal de manos, brazo o cuerpo por un jugador de la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

ARTÍCULO 2. BLOQUEO LEGAL POR UN JUGADOR OFENSIVO. Un jugador a la ofensiva puede bloquear a un oponente al hacer contacto con él con su cabeza, hombros, manos y/o la superficie exterior del antebrazo, o con cualquier otra parte de su cuerpo que no prohíba otra regla.

Un bloqueador puede usar sus brazos, o manos abiertas o cerradas, para hacer contacto con un oponente dentro o fuera del cuerpo del oponente (el cuerpo de un oponente debajo del cuello que se presenta al bloqueador), siempre y cuando que no lo restrinja considerablemente. El bloqueador tiene que esforzarse inmediatamente por colocar sus manos dentro del cuerpo del oponente, y mientras la jugada continúa, el bloqueador puede esforzarse y mantener su posición contra un oponente, siempre y cuando no lo bloquee ilegalmente o lo empuje por la espalda.

Un jugador a la ofensiva puede usar manos o brazos para restringir a un oponente:

- (a) **Si es un corredor.** Un corredor puede alejar a sus oponentes con sus manos y brazos. También puede colocar su mano sobre un compañero de equipo o empujarlo hacia un oponente, pero no puede afianzarse o sujetarse de un compañero de equipo.
- (b) **Durante un balón libre que ha tocado el suelo.** Durante un balón libre que ha tocado el suelo. Un jugador a la ofensiva puede usar sus manos o brazos legalmente para bloquear o de otra manera empujar o jalar/halar a un oponente fuera de su camino en un intento personal de recuperar el balón. Vea reglas específicas de balón suelto (fumble), pases o patadas, y en especial 6-2-1.
- (c) **Un jugador del equipo que patea.** Vea 6-2-1 y 9-1-4 para las restricciones de bloqueo durante una patada.

ARTÍCULO 3. ILEGAL POR UN JUGADOR OFENSIVO. Es una infracción si un bloqueador ofensivo:

- (a) Coloca sus manos al frente sobre el cuerpo de un oponente para hacer contacto *contundente* con él en su cabeza, cuello o cara;
o

Nota: el contacto en la zona de clipping no es una infracción, a menos que sea directo y contundente, o prolongado.

Castigo: por uso ilegal de manos por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

- (b) Bloquea un oponente por la espalda y sobre su cintura, o usa sus manos o brazos para empujar a un oponente por la espalda de una manera que afecta su movimiento, excepto cuando está en la zona de clipping (close-line play).

Nota: esta prohibición también aplica a un jugador del equipo que patea mientras el balón está en el aire durante una patada libre o patada desde la línea de golpeo.

El uso de manos por la espalda no es una infracción cuando:

- (1) un jugador efectúa un intento personal de recuperar un balón libre;
- (2) el oponente da vuelta y se aleja del bloqueador cuando el contacto es inminente;
- (3) ambas manos del bloqueador están colocadas en el costado del oponente. (Si una u otra mano está colocada en la espalda, es una infracción.)

Castigo: por un bloqueo ilegal en la espalda sobre la cintura por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

- (c) Uso de manos o brazos para restringir considerablemente a un oponente o alterar el paso o ángulo de persecución del defensa. Es una infracción sin importar si las manos del bloqueador estaban dentro o fuera del cuerpo del defensa. Las restricciones pertinentes incluyen, pero no se limitan a, las siguientes:
 - (1) Sujetar o tacklear a un oponente;
 - (2) Enganchar, torcer, jalar/halar o dar vuelta a un oponente; o
 - (3) Jalarlo/halarlo hasta que caiga al suelo.

Castigo: por sujetar por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

Notas de bloqueo:

- (1) Cuando un jugador defensivo es sujetado por un jugador ofensivo durante las situaciones siguientes, no se cobrará sujetando por la ofensiva:
 - (a) si el corredor es tackleado simultáneamente por otro jugador defensivo;
 - (b) si el corredor simultáneamente sale del campo de juego;
 - (c) si una recepción libre es completada simultáneamente;
 - (d) si el acto ocurre evidentemente después que un pase al frente ha sido lanzado a un receptor que rebasa la línea de golpeo;
 - (e) si el acto ocurre en un punto que no sea el punto de ataque y no haya sido dentro del juego en zona de clipping (close-line play);
 - (f) si una patada libre resulta en un touchback;
 - (g) si una patada desde la línea de golpeo simultáneamente se convierte en un touchback;
 - (h) si el acto es parte de un bloqueo doble, a menos que el defensa evite el bloqueo doble, alcance la parte externa de cualquiera de los bloqueadores, o sea derribado al suelo; o
 - (i) si, durante una carga por un defensa, ese defensa usa una técnica de rompimiento (rip) que ponga a un jugador ofensivo en una posición que normalmente sería juzgada como sujetar.

Excepción: se cobra sujetar si los pies del defensa son desplazados por los actos del bloqueador.

- (2) Si un bloqueador cae sobre o empuja a un defensa cuyo ímpetu lo lleva al suelo, no se cobrará sujetar por la ofensiva a menos que el bloqueador prevenga que el defensa se incorpore del suelo.
- (3) Si el oficial no ha visto el acto entero que envía a un defensa al suelo, no se cobrará sujetar por la ofensiva.

ARTÍCULO 4. ASITIENDO AL CORREDOR E INTERFERENCIA ENTRELAZADA. Ningún jugador ofensivo puede:

- (a) jalar/halar a un corredor en cualquier dirección en cualquier momento;
- (b) utilizar una interferencia entrelazada, al agarrar al compañero de equipo o al usar sus manos o brazos para rodear el cuerpo de un compañero de equipo en un esfuerzo por bloquear a un oponente; o
- (c) empujar o lanzar su cuerpo contra un compañero de equipo para ayudarlo en su intento de obstruir un oponente o para recuperar un balón libre.

Castigo: por asistir al corredor, interferencia al entrelazar extremidades, o uso ilegal de manos, brazos o cuerpo por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

ARTÍCULO 5. USO LEGAL DE MANOS O BRAZOS POR LA DEFENSIVA. Un jugador defensivo puede usar sus manos, brazos, o cuerpo para empujar, halar/jalar, o desplazar o controlar a jugadores ofensivos:

- (a) cuando se defiende contra un oponente que lo obstruye mientras intenta alcanzar al corredor;
- (b) cuando un oponente obviamente intenta bloquearlo;
- (c) en un intento personal por alcanzar un balón libre que ha tocado el suelo durante un pase hacia atrás, balón suelto (fumble), o patada;
- (d) durante un pase hacia el frente que ha cruzado la zona neutral y ha sido tocado por cualquier jugador; y

Excepciones:

- (1) Se considera que un receptor elegible es un oponente obstructor solo hasta un lugar cinco yardas más allá de la línea de golpeo a menos que el jugador que recibe el centro no muestra ninguna intención de pasarlo. Vea 8-4-2, 8-4-3, y 8-4-7 para revisar las reglas aplicables a contacto ilegal con un receptor elegible.
 - (2) Vea 8-4-5 para leer las reglas que aplican a un bloqueo de corte ilegal contra un receptor elegible.
- (e) durante una patada. Vea 6-2-1 y 9-1-4 para las restricciones de bloqueo durante una patada.

ARTÍCULO 6. SUJETAR POR LA DEFENSIVA. Es una infracción por sujetar por la defensiva si:

- (a) un jugador defensivo tacklea o sujeta a cualquier oponente que no sea un corredor, excepto como lo permite el Artículo 5.

Nota: cualquier jugador ofensivo que amague poseer el balón, y/o a que un compañero de equipo hace amague de entregar el balón, puede ser tackleado hasta que cruce la línea de golpeo entre los tackles de una línea ofensiva colocada en su formación usual.

- (b) durante un despeje, intento de gol de campo, o intento de patada de conversión (try), B1 agarra y empuja un jugador ofensivo fuera de su camino, permitiendo a B2 que entre por el hueco (jala/hala y avanza o pull and shoot) en un intento de bloquear una patada aparente, excepto si B1 avanza hacia el pateador.

Castigo: por sujetar por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primero y 10 automático.

ARTÍCULO 7. USO ILEGAL DE MANOS POR LA DEFENSIVA. Se comete una infracción si un jugador defensivo fuerza sus manos o brazos al frente sobre el cuerpo de un oponente para hacer contacto contundente con él en el cuello, cara o cabeza.

Nota: el contacto en la zona de clipping (close-line play) no es una infracción, a menos que sea directo y contundente, o prolongado.

Castigo: por uso ilegal de manos por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primero y 10 automático.

ARTÍCULO 8. ZANCADILLA (Tripping). Todos los jugadores tienen prohibido cometer zancadilla (tripping) a un oponente, incluyendo al corredor.

Castigo: por una zancadilla (tripping) por parte de cualquier equipo, pérdida de 10 yardas. Si la infracción es por parte de la defensiva, es también un primer down automático.

SECCIÓN 2 FALTAS PERSONALES

ARTÍCULO 1. BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING). No habrá un bloqueo por la espalda bajo la cintura (clipping) contra un jugador que no sea un corredor con el balón. Esto no aplica a bloqueo ofensivo en la zona de clipping (close-line play) donde se permite recortar (clip) sobre las rodillas, pero es ilegal recortar (clip) en o debajo las rodillas. Vea 3-7, contacto en la zona de clipping (close-line play).

Excepción: un liniero ofensivo no puede recortar (clip) a un defensa sobre las rodillas quien, en el momento del centro, está alineado en la línea de golpeo opuesto a otro liniero ofensivo quien está a más de una posición de distancia, y el defensa responde al movimiento del balón distanciándose del bloqueador. Ejemplo: un tackle ofensivo no puede bloquear ilegalmente (clip) a un tackle nariz defensivo en una jugada de barrida.

Nota: si el bloqueo es de un costado, o si un oponente da la espalda al ejecutarse el bloqueo, no se considera un bloqueo por la espalda (clipping) si el oponente es capaz de ver o de mantener a raya el bloqueo. Siempre y cuando el bloqueador no se enrolle por la parte posterior o por el costado de la(s) pierna(s) de un oponente.

Si a un bloqueo de un jugador ofensivo (legal o ilegal) le sigue el bloqueador enrollándose por la parte posterior o por el costado de la(s) pierna(s) de un defensa, es un bloqueo por la espalda (clipping), incluyendo en la zona de clipping (close-line play).

Cuando un bloqueador, quien se mueve en la misma dirección que un oponente, hace contacto inicial con el costado del oponente, y luego hace contacto con el oponente bajo su cintura, no se considera un bloqueo por la espalda (clipping) si el contacto es continuo.

No se cobra un bloqueo por la espalda (clipping) sin un oficial no ha observado el contacto inicial de un bloqueador con un oponente.

Castigo: por bloqueo por la espalda ilegal (clipping), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 2. BLOQUEO ilegal AVANZANDO HACIA SU LÍNEA DE GOL (PEEL BACK). Ningún jugador ofensivo puede iniciar un contacto en el costado y debajo de la cintura de un oponente si:

- (a) el bloqueador se desplaza hacia su propia línea final; y
- (b) se acerca al oponente por la espalda o por el costado.

Nota: si el hombro más cercano del bloqueador cruza completamente el frente de ambas piernas de su oponente, el bloqueo es legal.

Castigo: por bloqueo ilegal hacia la línea de gol (peelback), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 3. BLOQUEO DE CORTE ILEGAL (CUT BLOCK). Vea 8-4-5.

ARTÍCULO 4. BLOQUEANDO BAJO LA CINTURA EN PATADAS Y EN CAMBIOS DE POSESIÓN. Se prohíben los bloqueos bajo la cintura en las siguientes situaciones:

- (a) Por jugadores de un equipo u otro después de un cambio de posesión; o
- (b) Por jugadores del equipo que pateo después de una patada libre, patada después del safety, patada de recepción libre, despeje, intento de gol de campo o patada de conversión (try); o
- (c) Por jugadores del equipo que recibe la patada durante un down en el cual hay una patada libre, patada después del safety, patada de recepción libre, despeje, intento de gol de campo o patada de conversión (try); o
- (d) Por jugadores de un equipo u otro durante un down de línea de golpeo previo a un cambio de posesión a menos que el contacto ocurre en la caja del ala cerrada (tight end box). (**Nota:** está prohibido que los jugadores inicien contacto debajo de la cintura de un oponente fuera de la caja del ala cerrada (tight end box, excepto contra un corredor o jugador que está intentando recibir un pase hacia el frente o hacia atrás.)

Nota: las siguientes restricciones de bloqueo pueden resultar en una infracción aún si ocurren en la caja del ala cerrada (tight end box):

- (i) Bloqueo de corte ilegal (illegal cut block). Vea 8-4-5
- (ii) Bloqueo por la espalda (clipping). Vea 12-2-1
- (iii) Bloqueo ilegal hacia la línea de gol (peelback block). Vea 12-2-2
- (iv) Bloqueo doble ilegal (chop block). Vea 12-2-5
- (v) Bloqueo ilegal de afuera hacia adentro a un defensa que se desplaza paralelo a la línea de golpeo (crackback). Vea 12-2-6

Castigo: por bloquear ilegalmente bajo la cintura, pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 5. BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK). Todos los bloqueos dobles ilegales (chop blocks) están prohibidos. Un bloqueo doble ilegal (chop block) es un bloqueo alto/bajo entre dos jugadores por la ofensiva en el cual un jugador ofensivo (llamado A1 para el propósito de explicar esta regla) bloquea a un jugador defensivo en el área del muslo o más abajo mientras otro jugador ofensivo (llamémosle A2) ocupa a ese mismo jugador defensivo sobre la cintura. El orden de los bloqueos es irrelevante.

Los bloqueos dobles ilegales (chop blocks) incluyen, pero no están limitados a, las siguientes situaciones:

- (a) A1 efectúa un bloqueo doble bajo (chop block) a un jugador defensivo mientras el jugador defensivo está ocupado físicamente sobre la cintura por el intento de bloquear de A2.
- (b) A2 ocupa físicamente a un jugador defensivo sobre la cintura con un intento de bloqueo, y el jugador ofensivo A1 efectúa un bloqueo doble bajo (chop block) al jugador defensivo después que el contacto con A2 termina y mientras A2 sigue enfrentando al jugador defensivo.
- (c) A1 efectúa un bloqueo doble a un jugador defensivo mientras A2 enfrenta al jugador defensivo con una postura de bloqueador para pase, pero no está físicamente ocupado con el jugador defensivo ("la carnada").
- (d) A1 bloquea a un jugador defensivo en el área del muslo o más abajo, y A2, simultáneamente o inmediatamente después del bloqueo de A1, ocupa al jugador defensivo sobre su cintura ("bloqueo doble en reversa").
- (e) A1 se alinea detrás de la línea de golpeo (backfield) en el centro y luego efectúa un bloqueo doble ilegal bajo a un jugador

defensivo ocupado sobre la cintura por A2.

- (f) A1, un liniero ofensivo, efectúa un bloqueo doble ilegal bajo a un jugador defensivo después de que el jugador defensivo ha sido ocupado por A2 (sobre o debajo de la cintura).

Nota: no es una infracción si el defensa inicia el contacto con el bloqueador, o si el bloqueador está tratando de escaparse del defensa, y cualquier contacto con él es incidental.

Castigo: por un bloqueo doble ilegal (chop block), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 6. BLOQUEO ILEGAL DE AFUERA HACIA ADENTRO A UN DEFENSA QUE SE DESPLAZA PARALELO A LA LÍNEA DE GOLPEO (CRACKBACK). Todos los bloqueos ilegales paralelos a la línea (crackback) están prohibidos.

Tema 1. Definición. Es un bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback) si se cumplen las siguientes condiciones:

El bloqueo ocurre dentro de un área de cinco yardas de cada lado de la línea de golpeo, incluyendo dentro de la zona de clipping (close-line play), por parte de un jugador ofensivo que viene a bloquear de afuera hacia adentro y se está moviendo hacia la posición desde donde el balón fue centrado; y

- (a) el jugador ofensivo estaba establecido en su posición o alineado más de dos yardas por fuera de un tackle ofensivo (flexed) cuando el balón fue centrado; o
- (b) el jugador ofensivo estaba en una posición detrás de la línea cuando el balón fue centrado y se movió a una posición más de dos yardas por fuera de un tackle ofensivo (flexed); o
- (c) el jugador ofensivo estaba en una posición detrás de la línea y en movimiento cuando el balón fue centrado.

Nota: si hay una jugada rota, que cambia significativamente la dirección original, el bloqueo paralelo a la línea (crackback) es legal. Cuando el cambio de dirección es el resultado de una jugada diseñada (reversible), la restricción se mantiene en efecto.

Tema 2. Contacto prohibido. Lo siguiente está prohibido contra un jugador víctima de un bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback):

- (a) Contactarlo debajo de la cintura;
- (b) Golpear contundentemente la zona de su cabeza y el cuello con el casco, máscara, antebrazo u hombro, aún si el contacto inicial es debajo del cuello del jugador;
- (c) Bajar la cabeza y contactar contundentemente con cualquier parte del casco contra cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo; o
- (d) Lanzarse ilegalmente hacia él. Es un lanzamiento ilegal si un jugador (i) deja el suelo con ambos pies antes del contacto para saltar al frente y arriba contra su oponente, y (ii) usa cualquier parte de su casco para iniciar contacto contundente contra cualquier parte del cuerpo de su oponente. (Esto no aplica al contacto contra un corredor, a menos que el corredor siga siendo considerado un jugador indefenso, como lo define el Artículo 9.)

Nota: un jugador que inicia tal contacto contra un oponente es responsable por evitar cometer un acto ilegal. Una norma de responsabilidad estricta aplica a cualquier contacto contra un oponente, aún si la posición de su cuerpo está en movimiento, y sin tomar en consideración cualquier acto suyo, tales como agachar la cabeza o acercar sus extremidades a su pecho en anticipación de un golpe.

Castigo: por un bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 7. BLOQUEO ILEGAL POR EL LADO CIEGO. Es una infracción si un jugador inicia un bloqueo cuando su paso es hacia o paralelo a su propia línea final y contacta con fuerza a su oponente con su casco, antebrazo u hombro.

Nota: no es una infracción por bloqueo ilegal por el lado ciego si el contacto contundente ocurre en la zona de clipping (close-line play) previo a que el balón abandone esa área. No se considera que el balón abandonó esa área si el jugador que recibe el centro, ya sea situado en posición despegada (shotgun) o bajo centro, se retira en la bolsa de protección inmediatamente o con un ligero retraso, y entrega el balón en mano a otro jugador, o acarrea el ovoide él mismo. Esta excepción no aplica a cualquier acción que no sea una jugada diseñada. Cualquier contacto contundente en la zona de clipping (close-line play) todavía está sujeto a las restricciones para los bloqueos ilegales paralelos a la línea (crackback) y los bloqueos ilegales hacia la línea (peelback).

Castigo: por un bloqueo ilegal por el lado ciego, pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 8. RUDEZA INNECESARIA. No se permitirá rudeza innecesaria. Esto incluye, pero no se limita a:

- (a) usar el pie o cualquier parte de la pierna para patear a un oponente (azote de pierna);
- (b) contactar contundentemente a un corredor cuando esté fuera del campo de juego;

Nota: los jugadores defensivos deben hacer un esfuerzo por evitar el contacto. Los jugadores a la defensiva tienen que saber cuándo un corredor ha cruzado la línea limitante, excepto en casos dudosos donde pueda haber pisado la línea limitante y continuado su avance paralelo a ella.

- (c) para un jugador del equipo que recibe ya salido fuera del campo de juego, bloquear a un jugador del equipo que patea que está fuera del campo durante la patada. Si esto ocurre en una patada desde la línea de golpeo, las reglas de post-posesión aplicarán si es apropiado (9-5-1);
- (d) correr hacia, lanzarse o desplazar el cuerpo contra o sobre un corredor cuyo avance ha sido detenido, que se ha deslizado, o que se ha declarado a sí mismo derribado (fin de la jugada) al desplomarse al suelo sin ser tocado y no ha hecho ningún intento subsiguiente por avanzar (vea 7-2-1-a-d);
- (e) correr hacia, lanzarse o desplazar el cuerpo contra o sobre cualquier jugador que yace en el suelo ya sea antes o después de que el balón sea declarado muerto;
- (f) lanzar al corredor al suelo después de que el balón sea declarado muerto;
- (g) correr o lanzar el cuerpo innecesariamente contra o sobre un jugador que (1) no es parte de la jugada o (2) no pudo haber

- anticipado razonablemente ese tipo de contacto por un oponente, antes o después de que el balón sea declarado muerto; un pateador o despejador, que está parado o retrocede después de patear el balón, ya no es parte de la jugada y no puede ser golpeado innecesariamente por el equipo que recibe hasta el fin del down o hasta que asuma una posición claramente defensiva. Sin embargo, un pateador o despejador es un jugador indefenso hasta la conclusión del down (vea 12-2-9-a-9); o
- (h) usar cualquier parte del casco o de la máscara de un jugador para golpear o agredir a un oponente (*Nota: esta estipulación no prohíbe el contacto incidental por la máscara o el casco en el proceso de completar una tackleada convencional o un bloqueo a un oponente*).

Castigo: por rudeza innecesaria, pérdida de 15 yardas. El jugador puede ser expulsado si el oficial juzga que el acto fue flagrante. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

Nota: cuando hay duda acerca de un cobro de rudeza o de tácticas potencialmente peligrosas, el oficial más cercano debe siempre cobrar rudeza innecesaria.

ARTÍCULO 9. JUGADORES EN UNA POSTURA INDEFENSA. Es una infracción si un jugador inicia contacto innecesario contra un jugador que está en una postura indefensa.

(a) Los jugadores en una postura indefensa son:

- (1) Un jugador en el acto de, o justo después de, lanzar un pase (postura de pase).
- (2) Un receptor corriendo una ruta de pase cuando el defensivo se aproxima por el costado o por detrás. Si el receptor se convierte en un bloqueador o asume una postura de bloqueo, deja de ser un jugador indefenso.
- (3) Un **jugador** que intenta atrapar un pase que no ha tenido tiempo de claramente convertirse en un corredor. Si el jugador es capaz de evitar o controlar el contacto inminente de un oponente, deja de ser un jugador indefenso.
- (4) El receptor de un pase en la acción durante e inmediatamente después una intercepción o posible intercepción. Si el jugador es capaz de evitar o controlar el contacto inminente de un oponente, deja de ser un jugador indefenso.

Nota: las infracciones a esta estipulación serán cobradas después de la intercepción, y el equipo que interceptó mantendrá la posesión.

- (5) Un corredor que ya está bajo control de un tackleador y cuyo avance ha sido frenado.
- (6) Un regresador de patada de salida o de despeje que intenta atrapar una patada en el aire quien no ha tenido tiempo para claramente convertirse en corredor. Si el jugador es capaz de evitar o resguardarse del contacto inminente de un oponente, ya no es un jugador indefenso (para vobro, vea 10-1-1 y AR 12.72).
- (7) Un jugador en el suelo.
- (8) Un pateador o despejador durante la patada o durante el regreso de la patada (también vea Artículo 8-h) para leer restricciones adicionales contra un pateador o despejador).
- (9) Un mariscal (quarterback) en cualquier momento después de un cambio de posesión (también vea Artículo 11-e) para leer restricciones adicionales contra un mariscal (quarterback) después de un cambio de posesión).
- (10) Un jugador que recibe un bloqueo desde su lado ciego cuando el camino del bloqueador es hacia o paralelo a su propia línea final.
- (11) El jugador ofensivo que centra el balón durante un intento de gol de campo o una patada de conversión (try). Ya no es un jugador indefenso después de que haya tenido una oportunidad para defenderse a sí mismo o avanza campo abierto (downfield).

(b) El contacto prohibido contra un jugador en una postura indefensa es el siguiente:

- (1) pegarle contundentemente en la cabeza o área del cuello del jugador indefenso con el casco, máscara, antebrazo u hombro, aún si el contacto inicial es por debajo del cuello del jugador, y sin importar si el jugador defensivo también usó sus brazos para tacklear al jugador indefenso al abrazarlo a agarrarlo;
- (2) bajar la cabeza y efectuar contacto contundente con cualquier parte del casco contra cualquier parte del cuerpo del jugador indefenso; o
- (3) illegally launching into a defenseless opponent. It is an illegal launch if a player (i) leaves both feet prior to contact to
- (4) spring forward and upward into his opponent, and (ii) uses any part of his helmet to initiate forcible contact against any part of his opponent's body. (This does not apply to contact against a runner, unless the runner is still considered to be a defenseless player, as defined in Article 9.)

Nota:

- (1) *Las estipulaciones de (b) no prohíben el contacto incidental por la máscara o el casco en el proceso de completar una tackleada convencional o un bloqueo a un oponente.*
- (2) *Un jugador que inicia contacto contra un oponente indefenso es responsable por evitar cometer un acto ilegal. Esto incluye contacto ilegal que pueda ocurrir durante el proceso de intentar desprender el balón a un oponente. Una norma de responsabilidad estricta aplica a cualquier contacto contra un oponente indefenso, aún si el oponente es un jugador en el aire que desciende al suelo o cuya posición esté en movimiento, y sin tomar en consideración cualquier acto del oponente indefenso, como agachar su cabeza o acercar sus extremidades a su pecho en anticipación del contacto.*

Castigo: por rudeza innecesaria, pérdida de 15 yardas, y un primero y 10 automático. El jugador puede ser expulsado si a juicio del oficial el acto es flagrante.

ARTÍCULO 10. USO DEL CASCO. Es una infracción si un jugador baja su cabeza para iniciar y hacer contacto con su casco contra un oponente.

Castigo: pérdida de 15 yardas. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático. El jugador puede ser expulsado.

ARTÍCULO 11. RUDEZA CONTRA EL PASADOR. Dado que el acto de pasar muchas veces coloca al mariscal (o cualquier otro jugador que intente un pase) en una posición donde es particularmente vulnerable a ser lesionado, aplican reglas especiales contra rudeza contra el pasador. El réferi tiene la responsabilidad principal de hacer cumplir estas reglas. Cualquier acto físico contra un jugador que está en postura de pase (esto es antes, durante o después de un pase) que, a juicio del réferi, no son

justificadas por las circunstancias de la jugada, serán cobradas como infracciones. El réferi se dejará guiar por los siguientes principios:

- (a) Se cobrará rudeza contra el pasador si, a juicio del réferi, un jugador que presiona al pasador claramente tenía que saber que el balón había abandonado la mano del pasador antes de dar el golpe; los jugadores que presionan al mariscal (quarterback) son responsables de seguir siempre la posición del balón en situaciones de pase; el réferi usará el momento en que el balón se desprende de la mano del pasador como señal de que el pasador está ahora totalmente protegido; una vez un pase sale de la mano de un pasador, un defensa que presiona puede efectuar contacto directo con el pasador solo durante y hasta el primer paso del defensa que presiona después de que el mariscal suelte el pase (antes de que el segundo paso del defensa toque el suelo); de ahí en adelante el defensa que presiona debe efectuar un intento de evitar contacto y no puede continuar su progreso “a través” del pasador, o de cualquier manera hacer contacto contundente con el pasador; el contacto incidental o involuntario por un jugador que intenta esquivar o frenar o está siendo bloqueado hacia el pasador no se considerará como importante.
- (b) Se prohíbe que un defensa que presiona cometa tales actos intimidantes o hirientes como clavar a un pasador al suelo o innecesariamente forzar o empujarlo al suelo después de que el pasador haya lanzado el balón, aún si el defensa que presiona efectúa su contacto inicial con el pasador dentro del límite de un paso explicado en la cláusula (a) anteriormente. Cuando tacklea a un pasador que se halla en una postura indefensa (esto es durante o justo después de lanzar un pase), un jugador defensivo no puede lanzarlo al suelo violentamente o lanzarse sobre él con todo o casi todo su peso innecesariamente. En vez, el jugador defensivo debe buscar caer por el costado del cuerpo del mariscal (quarterback), o asegurar su caída con sus brazos para evitar caer sobre el mariscal (quarterback) con todo o casi todo el peso de su cuerpo.
- (c) Al cubrir la posición de pasador, los réferis observarán de cerca en particular infracciones en los que los defensas inadmisiblemente usan el casco y/o la máscara para pegarle al pasador, o usan las manos, brazos, u otras partes del cuerpo para pegarle al pasador contundentemente en la cabeza o el área del cuello (vea también la explicación de otros ejemplos de rudeza innecesaria que toca estos temas). Un jugador defensivo no puede usar su casco contra un pasador que está en una postura indefensa—por ejemplo, (1) golpear la cabeza o área del cuello del pasador contundentemente con el casco o la máscara, aún si el contacto inicial del casco o máscara del defensa comience bajo del cuello del pasador, y sin importar si el jugador defensivo también usa sus brazos para tacklear al pasador al abrazarlo o sujetarlo; o bajar la cabeza y efectuar un contacto contundente con cualquier parte del casco contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esto no prohíbe contacto incidental por la máscara o el casco en el proceso de completar un tackle convencional contra un pasador.
- (d) Se prohíbe que un defensa que presiona golpee contundentemente en el área de la rodilla, o más abajo, de un pasador que tiene uno o dos pies sobre el suelo, aún si el contacto inicial comienza sobre la rodilla. No es una infracción si bloquean al defensa (o le cometen una infracción) causando que se dirija hacia el pasador y no tenga oportunidad de evitarlo.

Notas:

- (1) *un defensa no puede iniciar un acto de rodar y golpear contundentemente al pasador en el área de la rodilla o más abajo, aún si éste es golpeado por otro jugador.*
 - (2) *No es infracción si el defensa abraza o sujeta a un pasador en el área de la rodilla o más abajo en un intento de tacklearlo, siempre y cuando no haga contacto contundente con el casco, hombro, pecho o antebrazo.*
- (e) Un pasador estático o que retrocede después que el balón abandona su mano está obviamente fuera de la jugada y no debe ser golpeado innecesariamente por un oponente hasta que termine el down o hasta que el pasador se convierta en un bloqueador, o en un corredor, o, en caso de un cambio de posesión durante el down, hasta que él asuma una posición claramente defensiva. Sin embargo, en cualquier momento después del cambio de posesión, es una infracción si:
 - (1) un oponente golpea contundentemente la cabeza, o área del cuello del mariscal (quarterback) con su casco, máscara, antebrazo u hombro
 - (2) si un oponente baja su cabeza y efectúa contacto contundente con cualquier parte de su casco contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esta estipulación no prohíbe contacto incidental con la máscara o el casco en el transcurso de un bloqueo convencional.
 - (f) Cuando el pasador sale del área de la bolsa de protección y o continua moviéndose con el balón (sin intentar avanzar el balón como un corredor) o lanza mientras corre, pierde la protección de un paso provista en (a) anteriormente, y la protección contra un golpe bajo provista por (d) anteriormente, pero sigue protegido por todas las otras protecciones especiales que se le conceden a un pasador en la bolsa de protección (b, c, y e), así como las reglas regulares de rudeza innecesaria que aplican a todas las posiciones. Si el pasador se detiene detrás de la línea de golpeo y claramente establece una postura de pase, entonces estará protegido por todas las protecciones especiales de los pasadores.
 - (g) El réferi debe sonar el silbato y declarar el balón muerto tan pronto el pasador esté agarrado y en control claramente de cualquier tackleador detrás de la línea de golpeo, y la seguridad del pasador esté en peligro.

Nota: *un jugador que inicia contacto contra un pasador es responsable por evitar cometer un acto ilegal. Esto incluye contacto ilegal que pueda ocurrir durante el proceso de intentar desprender el balón de un oponente. Una norma de responsabilidad estricta aplica a cualquier contacto contra un pasador, sin tomar en consideración cualquier acto del pasador, como agachar su cabeza o acercar sus extremidades a su pecho en anticipación de un golpe.*

Castigo: por rudeza contra el pasador, pérdida de 15 yardas, y un primero y 10 automático; expulsión de ser flagrante.

Notas:

- (1) *Si existe alguna duda sobre si un acto amerita el cobro de rudeza contra el pasador o una táctica potencialmente peligrosa contra el mariscal (quarterback), el réferi debe siempre cobrar rudeza contra el pasador.*
- (2) *Vea 8-6-1-Exc.c-d para faltas personales previas a un pase completo o intercepción.*

ARTÍCULO 12. RUDEZA/CONTACTO CON EL PATEADOR. Ningún jugador defensivo puede hacer contacto con, o cometer una rudeza contra un pateador que pateo detrás de la línea a menos que ese contacto:

- (a) sea secundario y ocurra después que el defensa haya tocado la patada en el aire, u ocurre simultáneamente cuando el pateador pateo el balón;
- (b) sea causado por los movimientos mismos del pateador;

- (c) ocurra durante una patada rápida o una patada estilo rugby;
- (d) ocurra durante o después de un acarreo detrás de la línea de golpeo;
- (e) ocurra después que el pateador recupere un balón libre en el suelo;
- (f) ocurra porque un defensa es empujado o bloqueado (causando un cambio de dirección) hacia el pateador; o
- (g) sea el resultado de una infracción por un oponente

Tema 1. Rudeza contra el pateador. Es una infracción por rudeza contra el pateador si un jugador defensivo:

- (a) toca la pierna que planta el pateador mientras su pierna que patea está todavía en el aire; o
- (b) se desliza o toca al pateador cuando ambos pies del pateador están en el suelo. No es una infracción si el contacto no es severo, o si el pateador vuelve a colocar ambos pies sobre el campo de juego previo al contacto y cae sobre un defensa que está en el suelo

Nota: en caso de duda, es una infracción por rudeza contra el pateador.

Tema 2. Contacto con el pateador. Es una infracción por contacto con el pateador si un jugador defensivo:

- (a) toca la pierna o pie de patear del pateador, aún si el pateador está en el aire cuando el contacto ocurre; o
- (b) se desliza bajo el pateador, previniendo que toque el suelo con ambos pies

Castigos:

- (1) **Por rudeza contra el pateador: pérdida de 15 yardas desde el punto previo (falta personal) y un primero y 10 automático. El jugador puede ser expulsado si el acto es flagrante.**
- (2) **Por contacto con el pateador: pérdida de cinco yardas desde el punto previo (no es una falta personal). No hay un primer down automático.**

ARTÍCULO 13. RUDEZA CONTRA EL SUJETADOR. Es una infracción por rudeza contra el sujetador si un jugador defensivo toca contundentemente al sujetador de una patada de lugar, a menos que el contacto:

- (a) sea incidental y ocurre después que el defensa ha tocado la patada en vuelo;
- (b) sea causado porque un defensa fue bloqueado hacia el sujetador; o
- (c) ocurre después que el sujetador recupera un balón que ha tocado el suelo

Castigo: por rudeza contra el sujetador, pérdida de 15 yardas desde el punto previo (falta personal) y un primero y 10 automático. El jugador puede ser expulsado si el acto es flagrante.

Notas:

- (1) *Cualquier rudeza innecesaria cometida por jugadores defensivos es una rudeza contra el sujetador. Se debe tomar en cuenta la severidad del golpe y el potencial de lesión.*
- (2) *Cuando dos jugadores defensivos efectúan un intento de buena fe por bloquear una patada desde la línea de golpeo (despeje, patada de bote pronto, y/o patada de lugar), y uno de ellos tropieza con el pateador o el sujetador después de que el balón abandona el pie del pateador en el mismo instante en que el segundo jugador bloquea la patada, no se cobrará infracción por contacto con el pateador o el sujetador, a menos que, a juicio del réferi, el jugador que contactó al sujetador fue claramente la razón por la cual la patada fue bloqueada.*

ARTÍCULO 14. PEGAR, PATEAR O DAR RODILLAZOS A Oponentes. Se prohíbe que todos los jugadores:

- (a) peguen a un oponente con sus puños;
- (b) pateen o den un rodillazo a un oponente;
- (c) peguen, intenten pegar o impacten la cabeza, cuello o cara de un oponente con las muñecas, brazos, codos o manos; o

Excepciones: se permite el contacto a la cabeza, cuello o cara de un oponente con la palma de la mano:

- (1) por un jugador defensivo que intenta mantener ocupado a un jugador ofensivo en la línea de golpeo, siempre y cuando no sea un acto repetitivo contra el mismo oponente durante cualquier incidente individual de contacto; o
- (2) por cualquier jugador en un intento personal por recuperar un balón libre.

(d) golpear a un oponente bajo de los hombros con su antebrazo o codos, girando el tronco de su cuerpo por la cintura, o hacerle pivotar o en cualquier otra manera que sea claramente innecesaria.

Castigo: pérdida de 15 yardas. Si los oficiales juzgan que cualquiera de las infracciones es flagrante, el infractor puede ser expulsado siempre y cuando el acto entero fue observado por los oficiales. Si la infracción fue cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 15. TIRAR O JALAR/HALAR LA MÁSCARA O LA APERTURA DEL CASCO. Ningún jugador podrá tirar, controlar, empujar o jalar/halar la máscara o la apertura del casco de un oponente en cualquier dirección.

Nota: si un jugador sujeta la máscara o la apertura del casco de un oponente, debe inmediatamente soltarla. Si no lo hace de inmediato y al no hacerlo controla a su oponente, es una infracción.

Castigo: por tirar, empujar, girar, jalar/halar o controlar la máscara o la apertura del casco, pérdida de 15 yardas. El jugador puede ser expulsado si el acto es flagrante. Si la infracción fue cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 16. TACKLEADA POR EL CUELLO (HORSE-COLLAR). Ningún jugador podrá agarrar el cuello por la parte posterior o los costados de las hombreras o protectores dentro del jersey o del cuello del jersey, o sujetar el jersey por la zona del apellido del jugador o más arriba, y jalar/halar al corredor hacia el suelo. Esto no aplica a un corredor que está en la caja de tackleo o a un mariscal (quarterback) que está dentro de la bolsa de protección.

Nota: no es necesario que un jugador jale/hale totalmente al corredor al suelo para que el acto sea ilegal. Si sus rodillas se doblan por la acción, es una infracción, aún si el corredor no es jalado/halado completamente al suelo.

Castigo: por una tackleada por el cuello (horse-collar), pérdida de 15 yardas y un primero y 10 automático.

ARTÍCULO 17. USO DEL CASCO COMO ARMA. Un jugador no puede usar un casco que no esté en uso como un arma para

golpear, hacer intento de pegar o lanzarle a un oponente.

Castigo: por uso ilegal de un casco como arma, pérdida de 15 yardas y expulsión automática. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 18. OTRAS FALTAS PERSONALES. Las infracciones que incluyen un castigo de 15 yardas, pero que no están listadas en esta sección o en la sección 3, son consideradas faltas personales a los efectos de cobro de castigo.

SECCIÓN 3 CONDUCTA ANTIDeportiva

ARTÍCULO 1. ACTOS PROHIBIDOS. No se permitirá conducta antideportiva. Esto aplica a cualquier acto contrario a los principios generalmente compartidos de deportividad. Entre otros, estos actos específicamente incluyen los siguientes, entre otros:

- (a) Lanzar un puño, o un antebrazo, o una patada a un oponente, aún si no hubiere contacto.
- (b) Usar lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u ofensivos en contra de oponentes, compañeros de equipo, oficiales o representantes de la liga.
- (c) Usar actos o palabras provocadoras o burlonas que engendran mala voluntad entre equipos.
- (d) Cualquier gesto violento, o un acto que es sexualmente sugestivo u ofensivo.
- (e) Contacto físico innecesario con un oficial. Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un jugador empujar o pegarle a un oficial de una manera ofensiva, irrespetuosa o antideportiva. El jugador deberá ser expulsado del partido, y cualquier acto de este tipo debe ser informado al Comisionado.
- (f) Celebraciones o demostraciones prolongadas o excesivas por un jugador individual o múltiples jugadores.
- (g) Usar cualquier objeto como utilería, o posesión de objetos extraños que no son parte del uniforme en el campo de juego o en la línea lateral durante el partido, a menos que sea el balón luego de una jugada de anotación o cambio de posesión. Si los oficiales estiman que cualquier objeto extraño es peligroso, además de perder yardas en el castigo, el jugador se someterá a ser expulsado del partido, use el objeto o no lo haga.

Nota: violaciones de (a), (b), (c), (d) y (e) se castigarán si ocurren en cualquier lugar del estadio en el que los oficiales tengan jurisdicción.

- (h) Si un jugador se quita el casco en el campo de juego o en la zona de anotación durante una celebración o demostración, o durante una confrontación con un oficial o cualquier otro jugador.

Notas:

- (1) *Dos violaciones de (a), (b) o (c) (anteriormente) por el mismo jugador, las que ocurran antes o durante el partido, resultarán en la expulsión además del castigo de yardas. Cualquier violación en la sede del mismo durante el día del partido, incluyendo después de finalizado el mismo, puede resultar en medidas disciplinarias por parte del Comisionado. Cualquier violación de (g) consignado anteriormente puede resultar en la expulsión y también incluirá medidas disciplinarias por parte del Comisionado. Para que un jugador sea expulsado, un oficial debe ver la acción completa.*
- (2) *Violaciones de (f) y (g) se castigarán si ocurren en cualquier lugar del campo de juego que no sea el área de las bancas.*

Castigo: (para (a) hasta (h)) pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente o cualquier punto que el réferi, tras consultar con sus colegas oficiales, considere justo. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

- (i) Utilizar actos o palabras de parte del equipo defensivo diseñadas a desconcertar al equipo ofensivo en el momento que centra el balón. Un oficial debe sonar su silbato inmediatamente para detener el juego
- (j) Esconder el balón bajo el uniforme o usar cualquier equipo para simular un balón.
- (k) Usar sustitutos que ingresan al juego, jugadores que retornan al juego legalmente, sustitutos en las líneas laterales, o jugadores retirados para confundir a los oponentes, incluyendo jugadores que abandonan el campo de juego prolongadamente después de ser reemplazados por un sustituto. Vea 5-2.
- (l) Un jugador ofensivo alineándose o entrando en movimiento a menos de cinco yardas de la línea lateral frente al área de banca designada para su equipo. Sin embargo, un jugador ofensivo puede alinearse a menos de cinco yardas de las líneas laterales en el mismo costado de las bancas de su equipo, siempre y cuando no esté en frente del área de banca designada.
- (m) Intentar conservar tiempo luego de la pausa de los dos minutos en cada mitad al repetidamente violar las reglas de sustitución mientras el balón esté declarado muerto y reste tiempo dentro. Vea 4-7-2.
- (n) Dos castigos consecutivos por retraso de juego durante el mismo down.
- (o) Saltar o pararse sobre un compañero de equipo u oponente para bloquear o intentar bloquear una patada del oponente o una patada aparente.
- (p) Colocar una mano o ambas manos en un compañero de equipo u oponente para alcanzar una altura mayor para bloquear o intentar bloquear una patada del oponente o una patada aparente, o en un intento de saltar a través de un hueco en la línea para bloquear una patada del oponente o una patada aparente.
- (q) Levantar a un compañero de equipo para bloquear o intentar bloquear una patada del oponente o una patada aparente.
- (r) Correr hacia el frente y saltar a través de la línea de golpeo en un intento obvio de bloquear un gol de campo o una patada de intento de conversión (try), o una patada aparente, a menos que el jugador que salta estuviere en una posición estacionaria a una yarda de la línea de golpeo cuando el balón fue centrado. Un jugador que está a más de una yarda detrás de la línea de golpeo antes o en el momento del centro, puede correr hacia el frente y saltar, siempre y cuando éste no cruce la línea de golpeo o caiga sobre jugadores. No aplica la regla 3-19-3.
- (s) Jalar/halar a un oponente de un amontonamiento de jugadores en una manera agresiva o a la fuerza.
- (t) Interferencia ilegal de una patada (goaltending) por un jugador defensivo que salta para desviar una patada justo cuando pasa sobre el travesaño de los postes de gol. El réferi puede otorgar tres puntos por un acto evidentemente desleal (12-3-4).
- (u) Un despejador, pateador de lugar o sujetador que simula haber sido víctima de rudeza contra su persona o un contacto de parte de un jugador defensivo.

- (v) Si un miembro del equipo pateador es forzado fuera del campo de juego, o sale del campo por su cuenta, y no retorna dentro del campo en un plazo de tiempo razonable.
- (w) Intentar pedir un tiempo fuera de más o ilegal para “congelar” o desconcentrar a un pateador justo antes de que el pateador intente un gol de campo o una patada de conversión (try) cuando:
 - (1) un equipo ya ha pedido un tiempo fuera durante ese mismo período de balón muerto
 - (2) un equipo ha usado sus tres tiempos fuera permitidos en una mitad

Si se hace un intento por pedir un tiempo fuera en estas situaciones, los oficiales no otorgarán un tiempo fuera, el juego continuará, y un castigo por conducta antideportiva se cobrará después de que se complete el down. El castigo también será cobrado como una infracción de balón declarado muerto si un tiempo fuera es otorgado involuntariamente.

Nota: el réferi (u otro oficial) notificará al entrenador en jefe (i) que dos tiempos fuera por un mismo equipo en un mismo periodo de balón declarado muerto no se permiten, y (ii) cuando ha consumido sus tres tiempos fuera en una mitad.

Castigo: por conducta antideportiva (desde (j) hasta (w)), pérdida de 15 yardas desde:

- (a) el punto siguiente si el balón es declarado muerto; o**
- (b) el punto previo si el balón estaba en juego.**

Si la infracción es flagrante, el jugador es también expulsado. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 2. INFRACCIONES PARA PREVENIR UNA ANOTACIÓN. La defensiva no cometerá infracciones repetidas o consecutivas para prevenir una anotación.

Castigo: por infracciones repetidas o consecutivas para prevenir una anotación, si la infracción es repetida después de una advertencia, la anotación en cuestión se otorgará al equipo ofensivo.

ARTÍCULO 3. INFRACCIONES INTENCIONALES PARA MANIPULAR EL RELOJ DE JUEGO. Un equipo no puede cometer múltiples infracciones durante el mismo down con la intención de manipular el reloj de juego.

Castigo: por múltiples infracciones para descontar tiempo del reloj de juego, pérdida de 15 yardas, y el reloj de juego será restablecido al tiempo que quedaba en el momento del centro. Luego del cobro de la infracción, el reloj de juego volverá a arrancar con el siguiente centro.

ARTÍCULO 4. ACTO EVIDENTEMENTE DESLEAL. Un jugador o un sustituto no puede interferir en una jugada con cualquier acto que es evidentemente desleal.

Castigo: por un acto evidentemente desleal, el infractor puede ser expulsado. El réferi, tras consultar con sus colegas, puede dictar un castigo de cualquier distancia que ellos consideren justo y sin tener en cuenta cualquier otro castigo especificado por estos códigos. El réferi puede otorgar una anotación. Vea 19-1-3.

SECCIÓN 4 EXPULSIÓN AUTOMÁTICA

ARTÍCULO 1. INFRACCIONES MÚLTIPLES DE CONDUCTA ANTIDEPORTIVA. Además de cualquier castigo referenciado en cualquier apartado de las Reglas de Juego Oficiales, un jugador será automáticamente expulsado si a ese jugador se le cobran dos veces en el mismo partido violaciones por cometer algunas de las infracciones de conducta antideportiva listadas a continuación, o una combinación de las infracciones que siguen:

- (a) Lanzar un puño, o un antebrazo, o una patada a un oponente, aún si no hubiere contacto.
- (b) Usar lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u ofensivos en contra de oponentes, compañeros de equipo, oficiales o representantes de la liga.
- (c) Usar actos o palabras provocadoras o burlonas que engendran mala voluntad entre equipos.

El jugador será automáticamente expulsado sin importar si el castigo es aceptado o declinado por el oponente. Las infracciones no tienen que ser necesariamente juzgadas por el oficial como flagrantes para que se determine una expulsión automática, y cualquier infracción que ocurra durante el periodo de calentamiento previo al partido será trasladada al partido en sí. Nada de lo que se exprese en esta sección sustituye el juicio de los oficiales del partido de juzgar una infracción como flagrante y expulsar al jugador basados en una ocurrencia.

Nota: esta regla también aplica al personal que no sean jugadores (esto es, personal de gerencia, entrenadores, preparadores, personal de equipo).

SECCIÓN 5 BATEO ILEGAL DEL BALÓN Y PATADAS

ARTÍCULO 1. BATEO ILEGAL. Es un bateo ilegal de balón si:

- (a) un jugador batea o golpea con su puño un balón libre en el campo de juego hacia la línea de gol de su oponente
- (b) un jugador batea o golpea con su puño un balón libre (que ha tocado el suelo) en cualquier dirección, si está en una u otra zona de anotación
- (c) un jugador ofensivo batea un pase atrás en el aire hacia la línea de gol del oponente

Excepción: un pase hacia el frente en el aire puede ser tocado, bateado o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento.

Nota: si un pase hacia el frente controlado por un jugador antes de completar la recepción es lanzado hacia el frente, es un bateo ilegal de balón. Si es atrapado por un compañero de equipo o interceptado por un oponente, el balón sigue en juego. Si no es atrapado, el balón será declarado muerto cuando toque el suelo.

Castigo: por batear o golpear con el puño ilegalmente el balón, pérdida de 10 yardas. Si la infracción es cometida por el Equipo A antes de un cambio de posesión durante un down desde la línea de golpeo, es pérdida de down y de 10 yardas, excepto si la infracción es cometida por el Equipo A más allá de la línea de golpeo durante una patada desde la línea de

golpeo, en cuyo caso no habrá pérdida de down.

ARTÍCULO 2. PATEAR ILEGALMENTE UN BALÓN. Ningún jugador puede patear con toda intención un balón libre o un balón en posesión de un jugador.

Castigo: por patear ilegalmente un balón, es pérdida de 10 yardas. Si lo comete el Equipo A antes de un cambio de posesión durante un down desde la línea de golpeo, es pérdida de down y de 10 yardas, excepto si la infracción es cometida por el Equipo A más allá de la línea de golpeo durante una patada desde la línea de golpeo, en cuyo caso no habrá pérdida de down.

Notas:

- (1) *Si un balón libre es tocado sin querer por cualquier parte de la pierna de un jugador (incluyendo la rodilla), no se considera una patada y se trata como si fuese un toque de balón.*
- (2) *Si el castigo por un bateo o patada ilegal es declinado, el procedimiento es el mismo como si el balón hubiese sido tocado pero no atrapado (muff). Sin embargo, si el acto (ímpetu) envía el balón detrás de una línea de gol, entonces aplica 3-17.*
- (3) *El castigo por las infracciones descritas en los Artículos 1 y 3 no excluye un castigo aparte por un acto evidentemente desleal. Vea Acto evidentemente desleal (12-3-4).*
- (4) *El balón no es declarado muerto cuando se recupera una patada ilegal, a menos que otra regla prescriba lo contrario.*

REGLA 13 CONDUCTA DEL PERSONAL QUE NO JUEGA

SECCIÓN 1 CONDUCTA DEL PERSONAL QUE NO JUEGA

ARTÍCULO 1. INFRACCIONES DE PERSONAL QUE NO JUEGA. No se permitirá conducta antideportiva de parte de un sustituto, entrenador, asistente o cualquier otro personal que no juegue (y que tenga derecho a sentarse en la banca de un equipo) durante cualquier período o tiempo fuera (incluyendo entre mitades de juego).

Notas:

- (1) No se permiten altavoces para entrenar o dirigir al equipo desde las líneas laterales.
- (2) Un jugador puede comunicarse con un entrenador siempre y cuando el entrenador esté localizado en su área prescrita durante momentos cuando el balón sea declarado muerto.
- (3) No se permite que personal a lo largo del campo u otro personal de un equipo limpie el área de nieve para un intento de conversión mediante patada (de un punto), gol de campo, despeje o patada de salida.

ARTÍCULO 2. ASISTENTES DE EQUIPOS PUEDEN ENTRAR AL CAMPO DURANTE TIEMPOS FUERA. Durante un tiempo fuera pedido por un equipo, solo los asistentes y ayudantes de cada equipo pueden entrar al campo para asistir a sus respectivos equipos. Ningún otro personal que no juega puede entrar al campo sin el permiso del réferi, a menos que sea un sustituto que ingresa al juego (5-2-2).

Durante un tiempo fuera pedido por un equipo u otro, todas las reglas del juego siguen vigentes. Se prohíbe que representantes de cada equipo entren al campo a menos que sean sustitutos que ingresan al partido, o son asistentes del equipo o miembros del equipo médico (trainer) que entran a asegurar el bienestar de un jugador, y se prohíbe toda actividad típica del juego sobre el campo. El entrenador en jefe puede entrar al campo para revisar el bienestar de un jugador lesionado, pero no podrá hacerlo ningún asistente del entrenador.

ARTÍCULO 3. ACREDITACIONES EN LA BANCA. Con la excepción de jugadores uniformados y elegibles para participar en el partido, todas las personas en el área de la banca deben portar una acreditación visiblemente marcada con la palabra “BANCA” (“BENCH”). Para cada uno de los partidos de NFL —pretemporada, temporada regular y posttemporada—, el equipo local recibirá un máximo de 27 acreditaciones y el equipo visitante un máximo de 25 acreditaciones para ser usadas por su personal en el área de la banca. Estas acreditaciones tienen que ser portadas por entrenadores, jugadores bajo contrato con el equipo pero inelegibles para participar en el partido, y personal de apoyo del equipo (trainers, doctores, utileros). De vez en cuando, personas con acreditaciones de servicios del día de partido (esto es, técnicos de máquinas de oxígeno, personal responsable de los balones) y personal del equipo autorizado normalmente no asignado al área de la banca pueden estar en el área de la banca de un equipo por un período breve sin acreditaciones de banca. Se prohíbe que los equipos permitan en su área de las bancas cualquier persona que no esté afiliada oficialmente al equipo o que de otra manera funja una función necesaria del día de juego.

ARTÍCULO 4. ÁREAS RESTRINGIDAS. Todo el personal de un equipo debe acatar las restricciones de zona aplicable al área de la banca y el borde que rodea el campo. Las únicas personas permitidas dentro de la franja de seis pies (1.83 m) de color blanco sólido (1-1) mientras el partido transcurre sobre el campo son los oficiales del partido. Por razones relacionadas con la seguridad de los jugadores participantes, cuyas acciones pueden llevarlos fuera del campo, a la cobertura sin obstrucción de los oficiales del partido, y a la vista de los espectadores hacia el campo, las reglas que rigen los bordes tienen que ser respetadas por todos los entrenadores y jugadores en el área de la banca. Los que violen estas reglas se someterán a castigos impuestos por los oficiales.

ARTÍCULO 5. MOVIMIENTO EN LAS LÍNEAS LATERALES. Se prohíbe que los entrenadores y otro personal que no juegue (incluyendo jugadores uniformados que no participan en el partido en ese momento) se muevan lateralmente a lo largo de las líneas laterales más allá que los puntos que están a 18 yardas (16.5 m) del medio del área de la banca (esto es, las líneas de yarda 25 a la izquierda y derecha de las bancas cuando las bancas están ubicadas en costados opuestos del campo). El movimiento lateral dentro del área de la banca debe llevarse a cabo detrás del borde de franja color blanco sólida de seis pies (1.83 m).

Excepción: cuando el balón está colocado cerca de alguna de las líneas de gol, un entrenador en jefe se puede mover a través de la línea lateral saliendo de las áreas de las bancas para pedir un tiempo fuera o un desafío de un cobro de los oficiales.

ARTÍCULO 6. ÁREAS QUE NO SON PARTE DEL CAMPO Y DE LAS BANCAS. Se prohíbe que los equipos permitan en el área que no es parte del campo y de las bancas la presencia de cualquier persona que no tenga acreditación otorgada por la oficina de relaciones públicas del equipo local a esas áreas con el propósito de cobertura de prensa, operaciones del estadio o entretenimiento previo al partido o durante el medio tiempo. El equipo local es responsable por mantener el nivel del campo libre de personas no autorizadas. Los fotógrafos y otro personal con acreditación no pueden trabajar en las zonas de anotaciones o cualquier otra parte del campo de juego mientras se juega el partido.

Castigo: por actos ilegales bajo los Artículos 1 a 6 previamente mencionados, pérdida de 15 yardas contra el equipo en cuyo supuesto beneficio se cometió la infracción (conducta antideportiva).

Cobro desde:

- (a) el punto siguiente si el balón es declarado muerto.
- (b) cualquier punto que el réferi, tras consultar con sus compañeros, considere justo, si el balón estaba en juego.

Por una violación flagrante, el réferi puede excluir al/los infractor(es) de los alrededores del campo por el resto del partido.

ARTÍCULO 7. ACTOS EVIDENTEMENTE DESLEALES (DEL PERSONAL QUE NO JUEGA). Un miembro del personal que no juega no puede cometer cualquier acto que sea evidentemente desleal.

Castigo: Por un acto evidentemente desleal, vea 12-3-4. El réferi, tras consultar con su cuadrilla, tomará una decisión

que considere justa (19-1-3) (conducta antideportiva).

Nota: varios actos involucrando un acto evidentemente desleal pueden suscitarse durante un partido. En esos casos, los oficiales pueden otorgar un castigo con yardas según 12-3-4, aún si no resulta en la expulsión de un jugador o un sustituto. 17-1.

ARTÍCULO 8. PERSONAL QUE NO JUEGA. Se prohíbe que el personal de un equipo que no juega (esto es, administradores, entrenadores, asistentes médicos, utileros) hagan contacto físico innecesario con, o dirijan gestos o lenguaje abusivo, amenazante o insultante, a oponentes, oficiales o representantes de la liga.

Castigo: pérdida de 15 yardas (conducta antideportiva). Se cobra desde:

- (a) el lugar siguiente si el balón es declarado muerto;**
- (b) el lugar previo si el balón estaba en juego; o**
- (c) cualquier lugar que el réferi, tras consultar con su cuadrilla, considere justo (acto evidentemente injusto).**

Nota: las violaciones que ocurren antes o durante el partido pueden resultar en expulsión además de un castigo de yardas. Cualquier violación en la sede del partido en el día del partido, incluyendo después del partido, puede resultar en medidas disciplinarias por el Comisionado.

REGLA 14 COBRO DE CASTIGOS

(gobiernan todos los casos que no sean especificados aparte)

SECCIÓN 1 REGLAS GENERALES

ARTÍCULO 1. DECLINACIÓN DE CASTIGOS. A menos que sea prohibido explícitamente, el castigo por cualquier infracción puede ser declinado por el equipo ofendido, y el juego continúa como si no se hubiese cometido una infracción. El cobro de yardas de cualquier castigo puede ser declinado aún si el castigo en sí es aceptado.

Nota: si el equipo a la defensiva comete una infracción durante un intento de conversión (try) fallado, el equipo a la ofensiva puede declinar el castigo de yardas, y el down se repite desde el punto previo.

Excepción: si hay una doble infracción, el cobro se efectúa según la Sección 5 más adelante.

Nota: en todas las situaciones, un jugador expulsado o suspendido debe abandonar el campo de juego, incluyendo cuando la infracción que resultó con la expulsión o suspensión es declinada, un castigo por otra infracción es seleccionado (infracciones múltiples), o se cancelan infracciones cometidas por ambos equipos (infracción doble).

ARTÍCULO 2. NÚMERO DEL DOWN DESPUÉS DEL CASTIGO.

Tema 1. Infracción por el Equipo A. Si el balón está detrás de la yarda por alcanzar después del cobro de un castigo con yardas por una infracción cometida por el Equipo A que ocurre previo a (entre downs), o durante una jugada desde la línea de golpeo, el número del down siguiente sigue siendo el mismo, a menos que sea una combinación de castigos que involucre una pérdida de down (vea Tema 2).

Tema 2. Combinación de castigos. Se cobrará una combinación de castigos que involucren pérdida de yardas y de down por las infracciones siguientes:

- (a) Un pase hacia el frente desde adelante de la línea de golpeo (8-1-2-Castigo a)
- (b) Un pase hacia el frente que es lanzado intencional e ilegalmente al suelo (8-2-1)
- (c) Entregar el balón al frente más allá de la línea de golpeo (8-7-4)
- (d) Batear un balón libre (Vea 12-5-1-Castigo)
- (e) Patear un balón libre (Vea 12-5-2-Castigo)

Si un castigo con pérdida de down se cobra previo al cuarto down, el número del down siguiente es uno más que el del down previo. Si se cobra en un cuarto down, el balón es otorgado al Equipo B; si hay una combinación de castigos en cuarto down, se cobra también el castigo de yardas.

Tema 3. Yarda por alcanzar y cambio de posesión. Si un cambio (o cambios múltiples) de posesión es/son invalidado(s) por el cobro de un castigo contra el Equipo A durante una jugada desde la línea de golpeo, la yarda por alcanzar para el Equipo A sigue siendo la misma.

Tema 4. Balón al frente de la yarda por alcanzar. Si el balón está al frente de la yarda por alcanzar después del cobro con yardas de un castigo por una infracción cometida por el Equipo A durante una jugada desde la línea de golpeo, es un primero y 10 para el Equipo A. También es primero y 10 después del cobro de una infracción con el balón declarado muerto (Sección 4, Artículo 9) por el Equipo A al final de una jugada desde la línea de golpeo cuando no ha habido un cambio de posesión.

Excepción: una infracción contra un oficial, sin importar cuándo ocurra, se considera siempre como una infracción entre downs. 12-3-1-e.

Tema 5. Infracción por el Equipo B. Después de un castigo cobrado contra el Equipo B previo a (entre downs) o durante una jugada desde la línea de golpeo, el down siguiente es un primero y 10 para el Equipo A.

Excepciones:

- (1) Fuera de lugar (offside).
- (2) Invasión (encroachment).
- (3) Infracción de la zona neutral.
- (4) Retraso de juego.
- (5) Sustitución ilegal.
- (6) Tiempo muerto de más.
- (7) Contacto con el pateador.
- (8) Más de 11 jugadores sobre el campo de juego en el momento del centro.
- (9) Más de 11 jugadores en la formación previo al centro.
- (10) Formación ilegal por la defensiva durante una jugada de patada desde la línea de golpeo.

Para las excepciones indicadas previamente, el número del down y la yarda por alcanzar siguen siendo los mismos a menos que un castigo de yardas coloque el balón en o frente de la yarda por alcanzar, en cuyo caso es un primero y 10 para el Equipo A.

Tema 6. Infracción después de un cambio de posesión. Si hay una infracción, incluyendo una infracción con el balón declarado muerto, después de que la posesión del balón haya cambiado entre equipos durante un down, tras el cobro de un castigo con yardas, es primero y 10 para el equipo que tenía la posesión del balón en el momento de la infracción.

Tema 7. Infracción entre downs. Si hay una infracción entre downs, el down sigue siendo el mismo, a menos que el cobro de la infracción resulte en un primer down.

Tema 8. Double Fouls. If there is a Double Foul during the down, and the fouls offset, the down is replayed, and the number of the down remains the same.

ARTÍCULO 3. ELECCIÓN DE CASTIGOS (INFRACCIONES MÚLTIPLES). Si hay infracciones múltiples (3-14-1-d) durante

el down, solo se cobra un castigo después que el réferi le explique las alternativas al equipo afectado.

Excepciones:

- (1) Una infracción contra un oficial no se considera parte de una infracción múltiple y se cobra en adición a cualquier otra infracción.
- (2) Si hay una falta personal que además es una interferencia de pase defensiva, se pueden cobrar ambas infracciones.

SECCIÓN 2 COBROS ESPECIALES PARA CASTIGOS

ARTÍCULO 1. CASTIGO DE MEDIA DISTANCIA. Si el cobro de un castigo con yardas movería el balón más de la mitad de la distancia del punto del cobro a la línea de gol del infractor, el cobro del castigo colocará el ovoide a media distancia desde el punto del cobro a su propia línea de gol. Esta regla general reemplaza cualquier otro cobro específico o general de un castigo con yardas.

Excepciones:

- (1) Vea Regla 8-2-1 para el cobro de un pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo.
- (2) Vea Regla 12-3-4 para el cobro de un acto evidentemente desleal.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN DETRÁS DE UNA LÍNEA DE GOL.

- (a) Cuando el punto del cobro de una infracción por la defensiva se encuentra detrás de la línea de gol del equipo a la ofensiva, un castigo con yardas se cobra desde la línea de gol. Sin embargo, si la jugada resulta en un touchback, el castigo se cobra desde la yarda 20, o desde la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre. Vea Sección 4, Artículo 6 para infracciones durante un pase hacia atrás o balón suelto (fumble) y Sección 4, Artículo 4 (b), Nota, para una excepción cuando el ímpetu de un jugador lo lleva a la zona de anotación.
- (b) Cuando el punto del cobro de una infracción por la ofensiva está detrás de la línea de gol de la ofensiva, es un safety.
- (c) Cuando el punto del cobro de una infracción por la ofensiva está detrás de la línea de gol de la defensiva, un castigo con yardas se cobra desde la línea de gol.

ARTÍCULO 3. INFRACCIÓN DURANTE UNA ANOTACIÓN. Si un equipo comete una falta personal o infracción por conducta antideportiva, o un acto evidentemente desleal, durante un down en el que anota su oponente, el castigo se cobra en la patada libre siguiente (a menos que la anotación fue un resultado directo del cobro). En un touchdown, el castigo, ya sea por una infracción de balón en juego o de balón declarado muerto, o bien por una infracción entre downs, puede ser cobrado en la patada inicial o intento de conversión (try) posteriores. En una patada de conversión (try) exitosa, cualquier infracción por el Equipo B que no resulte en una repetición o impida una anotación puede ser cobrada en la patada libre siguiente.

Excepción: si una falta personal, infracción de conducta antideportiva, o un acto evidentemente desleal ocurre en un touchdown o gol de campo exitoso, el equipo que anotó tiene la opción de comenzar una nueva serie o repetir el down después del cobro del castigo desde el punto previo, y la anotación no cuenta. En una patada de conversión (try) exitosa, el equipo que anotó tiene la opción de repetir el down después del cobro del castigo desde el punto previo o del otro punto de intento de conversión (try).

ARTÍCULO 4. INFRACCIONES DE FALTA PERSONAL Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA. Si cualquier equipo comete una falta personal o una infracción de conducta antideportiva que no es parte de una infracción doble, y el oponente tiene posesión al final del down, el cobro puede ser desde el punto de balón declarado muerto sumadas a cualquiera opción de cobro hubiere por regla.

SECCIÓN 3 PUNTO DESDE EL CUAL SE COBRA EL CASTIGO

ARTÍCULO 1. ESTIPULACIONES REINANTES. Las estipulaciones generales de la Regla 14 gobiernan todos los puntos de cobro, excepto por cobros específicos designados en otras partes de estas reglas.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN POR EL PERSONAL QUE NO JUEGA. Los castigos por infracciones cometidas por personal que no juega se cobrarán como lo describe la Regla 13.

ARTÍCULO 3. PUNTO DE COBRO NO ESTIPULADO. Cuando el punto del cobro no es estipulado por una regla general o específica, se cobra en el punto de la infracción.

ARTÍCULO 4. PUNTOS DE COBRO. El punto de cobro es el punto en el cual se cobra un castigo. Hay seis puntos que se usan comúnmente:

- (a) El punto previo: el punto en el cual el balón fue puesto en juego por última vez y.
- (b) El punto de la infracción: el punto en el cual una infracción fue cometida o, por regla, se considera que ha sido cometida.
- (c) El punto de un pase hacia atrás o un balón suelto (fumble): el punto en el cual el pase hacia atrás o balón suelto (fumble) ocurrió durante el down en el cual hubo una infracción.
- (d) El punto donde el balón fue declarado muerto.
- (e) El punto siguiente: el punto en el cual el balón será puesto en juego a continuación (esto es, el punto del balón después del cobro de una infracción, o, si no ha habido infracción, el punto en el que el balón fue declarado muerto).
- (f) El punto de un cambio de posesión: el punto en el cual la posesión es obtenida u otorgada al oponente.

ARTÍCULO 5. PUNTO BÁSICO. El punto básico es un punto de referencia usado para determinar el punto de cobro para infracciones cometidas de conformidad con el método de cobro de "Tres y uno". Es aplicable a infracciones cometidas durante (i) una jugada de carrera o (ii) un pase hacia atrás o balón suelto (fumble).

- (a) Para infracciones cometidas durante una carrera que no es seguida por un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde el balón es declarado muerto.
- (b) Para infracciones cometidas durante una carrera que sí es seguida por un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde se perdió la posesión.
- (c) Para infracciones cometidas durante un pase hacia atrás o balón suelto (fumble), el punto básico es el punto del pase hacia atrás o el punto del balón suelto (fumble).

ARTÍCULO 6. MÉTODO DE COBRO “TRES Y UNO”. Para infracciones cometidas durante una carrera, un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás, el castigo se cobra desde el punto básico si:

- (a) la defensiva comete infracción al frente del punto básico;
- (b) la defensiva comete infracción detrás el punto básico; o
- (c) la ofensiva comete infracción al frente del punto básico.

Si la ofensiva comete infracción detrás del punto básico, se cobra desde el punto de la infracción (método de cobro “tres y uno”).

Excepciones para infracciones cometidas por la ofensiva:

- (1) Las infracciones cometidas por la ofensiva detrás de la línea de golpeo, excepto aquellas cometidas en la zona de anotación, se cobran desde el punto previo. Vea Regla 8-2-1 para cobro de un pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo.
- (2) Si la ofensiva comete una infracción en su propia zona de anotación que es aceptada, es un safety.
- (3) Si la ofensiva comete una infracción más allá de la línea de golpeo y el punto básico está detrás de la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo. Si el punto donde el balón fue declarado muerto está localizado en la zona de anotación ofensiva, es un safety, sin importar dónde ocurre la infracción.
- (4) Si la ofensiva comete una infracción en la zona de anotación de la defensiva antes de anotar un touchdown, se cobra desde la línea de gol.

Excepciones para infracciones cometidas por la defensiva:

- (1) Cuando el punto básico está detrás de la línea de golpeo, y la defensiva ha cometido una infracción ya sea detrás o más allá de la línea de golpeo, el castigo se cobra desde el punto previo.

SECCIÓN 4 PUNTOS DE COBRO

ARTÍCULO 1. INFRACCIÓN ANTES O EN EL MOMENTO DEL CENTRO.

Tema 1. Antes del centro. Una infracción que ocurre previo al centro se cobra del punto siguiente, y el down sigue siendo el mismo, a menos que el cobro de la infracción resulte en un primer down.

Tema 2. En el momento del centro. Una infracción que ocurre en el momento del centro se cobra desde el punto previo, y el down se repite, a menos que el cobro de la infracción resulte en un primer down.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN COMETIDA DURANTE UNA CARRERA. Para una infracción cometida durante una carrera cuando no hay cambio de posesión subsiguiente durante el down, el punto básico es el punto donde el balón es declarado muerto. Se usa el método de cobro “tres y uno” (vea Sección 3, Artículo 6).

Nota: una infracción durante una carrera previo a un pase hacia el frente o patada desde atrás de la línea de golpeo se cobra como una infracción durante una jugada de pase o durante una patada desde la línea de golpeo.

ARTÍCULO 3. INFRACCIÓN COMETIDA DURANTE UNA CARRERA ANTES DEL CAMBIO DE POSESIÓN. Cuando una infracción ocurre durante una carrera, y la carrera en la cual la infracción ocurre es seguida por un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde se perdió la posesión. Se usa el método de cobro “tres y uno” (vea Sección 3, Artículo 6).

Notas:

- (1) Si la infracción es cometida por el equipo a la defensiva, el balón es otorgado al equipo que estaba a la ofensiva previo al cobro de la infracción.
- (2) Si la infracción es cometida por el equipo a la ofensiva, el equipo a la defensiva debe declinar el castigo para retener la posesión. Sin embargo, si la infracción de la ofensiva fue una falta personal por conducta antideportiva, la defensiva retiene la posesión, y el cobro se efectúa desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Si luego la defensiva pierde la posesión, el castigo se cobra desde el punto donde sucedió el cambio de posesión, y la defensiva retiene la posesión.
- (3) Si hay infracciones múltiples por parte de la defensiva, el cobro deberá ser según lo que beneficie más a la ofensiva.

ARTÍCULO 4. INFRACCIÓN COMETIDA DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSESIÓN (COBRO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN). Si hay una infracción por un equipo u otro después un cambio de posesión, y el punto donde el balón es declarado muerto está localizado en la zona de anotación, se cobrará de la manera siguiente:

(a) Infracciones por el Equipo A:

- (1) Si el ímpetu que envió el balón fue provisto por el Equipo B, se cobra desde la línea de gol. Vea la Nota a continuación acerca de una excepción cuando el ímpetu de un jugador lo lleva dentro de la zona de anotación.
- (2) Si el ímpetu que envió el balón fue provisto por el Equipo A, se cobra desde la yarda 20, o desde la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre.

(b) Infracciones por Equipo B (ímpetu del Equipo A):

- (1) Si el Equipo B intenta avanzar el balón, y el punto de su infracción está localizado en la zona de anotación, el resultado es un safety.
- (2) Si el Equipo B no intenta avanzar el balón, y su infracción ocurre en la zona de anotación, el cobro es desde la yarda 20, o desde la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre.
- (3) Si el punto de su infracción es en campo, el castigo es cobrado ya sea desde el punto de la infracción o desde el punto de touchback (yarda 20 o 25), el que beneficie menos al Equipo B, sin importar si el Equipo B intenta avanzar el balón o no.

Nota: si el ímpetu original del jugador del Equipo B lo lleva dentro de su propia zona de anotación, donde el balón es declarado muerto en posesión de su equipo, el punto donde el balón es declarado muerto es considerado ser el punto en que el jugador estableció posesión. Vea 11-5-1- Excepción 2.

(c) Infracciones por Equipo B (ímpetu del Equipo B):

- (1) Sin importar si la infracción se comete en el campo de juego o en la zona de anotación, el resultado es un safety.

Nota: infracciones con el balón declarado muerto por un equipo u otro se cobran desde el punto siguiente.

ARTÍCULO 5. INFRACCIÓN COMETIDA DURANTE UNA JUGADA DE PASE. Si hay una infracción por un equipo u otro desde el momento del centro hasta que termine un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo, el castigo se cobra desde el punto previo. Una jugada de pase termina y una carrera comienza en el instante en el que el pase es atrapado.

Excepciones:

- (1) El castigo por un pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo es la pérdida del down en el punto de la infracción, o la pérdida del down y un castigo de 10 yardas desde el punto previo, lo que menos beneficie a la ofensiva. Si la infracción ocurre menos de 10 yardas detrás de línea de golpeo, pero a más de media distancia hacia la línea de gol, el balón se colocará en el punto del pase. (Si el pase es lanzado desde la zona de anotación, es un safety).
- (2) La interferencia de pase por la defensiva se cobra en el punto de la infracción. Si ocurre en la zona de anotación del equipo infractor, el balón se colocará en la yarda uno, o a media distancia hacia la línea de gol desde el punto previo, lo que beneficie más a la ofensiva.
- (3) Es un safety cuando el equipo a la ofensiva comete una infracción detrás de su propia línea de gol.
- (4) Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por la defensiva previa a que se complete un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo o desde el punto donde el balón es declarado muerto, lo que beneficie más a la ofensiva. Si el equipo que pasa sufre una infracción y después pierde la posesión después de un pase completo, el equipo que pasa retiene la posesión del balón, y se cobra desde el punto previo.
- (5) Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por la ofensiva antes de que ésta pierda posesión durante una jugada de pase o una jugada de acarreo subsiguiente, se cobra desde el punto donde el balón es declarado muerto. Sin embargo, se la defensiva subsecuentemente pierde la posesión, el castigo se cobra desde el punto de la recepción o recuperación de la defensiva, y la defensiva retiene posesión. Esto también aplica para una falta personal o infracción de conducta antideportiva por parte de la ofensiva previo a un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea cuando la ofensiva no logra avanzar hasta la yarda por alcanzar.

Notas:

- (1) *El castigo para un pase hacia el frente lanzado atrás de la línea de golpeo después de que el balón rebasó la línea de golpeo, o por un segundo pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo, a menos que el punto del pase esté detrás de la línea de gol del pasador, en cuyo caso es un safety.*
- (2) *Si un pase hacia el frente es lanzado más allá de la línea de golpeo, o cuando no haya línea de golpeo, es una infracción durante una carrera.*

ARTÍCULO 6. INFRACCIÓN DURANTE UN PASE HACIA ATRÁS O UN BALÓN SUELTO (FUMBLE). Si hay una infracción por cualquiera de los dos equipos durante un pase hacia atrás o un balón suelto (fumble), el punto básico es el punto donde sucedió el pase hacia atrás o el balón suelto (fumble). Se usa el método de cobro "tres y uno" (vea Sección 3, Artículo 6).

Notas:

- (1) *Si el Equipo B obtiene posesión en su propia zona de anotación, y el ímpetu fue provisto por el Equipo A, si el Equipo B suelta el balón (fumble) o lanza un pase hacia atrás en la zona de anotación y comete una infracción mientras el balón está libre, se considera que el punto del balón suelto (fumble) o del pase es la yarda 20 del Equipo B, o la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre.*
- (2) *Si el ímpetu original de un jugador del Equipo B lo lleva dentro de su propia zona de anotación, donde suelta el balón (fumble), se considera que el punto del balón suelto (fumble) es el punto en el que el jugador aseguró la posesión del balón. Vea 11-5-1-Excepción 2.*
- (3) *Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por la ofensiva durante un balón suelto (fumble) o pase hacia atrás que es recuperado por la defensiva, el cobro es desde el punto de balón muerto. Si el equipo que recupera subsecuentemente pierde la posesión, el castigo es cobrado desde el punto en que fue recuperado, y retiene la posesión. Esto también aplica para una falta personal o infracción de conducta antideportiva por parte de la ofensiva durante un balón suelto (fumble) o pase hacia atrás que es recuperado por la ofensiva, y la ofensiva no logra avanzar a la yarda por alcanzar.*

ARTÍCULO 7. INFRACCIÓN DURANTE UNA JUGADA DE PATADA LIBRE. Si hay una infracción durante una patada libre, se cobra desde el punto previo, y la patada libre se repite. Sin embargo, si el equipo que patea comete una infracción antes de terminar la patada, y el equipo que recibe retiene la posesión a través del down, tendrá la opción de cobrar el castigo en el punto previo y repetir el down o añadir las yardas del castigo al punto donde el balón es declarado muerto.

Excepciones:

- (1) Una falta personal (bloqueando) después de una señal de recepción libre se cobra desde el punto de la infracción.
- (2) Una infracción por interferencia con una recepción libre se cobra desde el punto de la infracción.
- (3) Una infracción por interferencia con la oportunidad de completar una atrapada se cobra desde el punto de la infracción.
- (4) Una infracción por una señal inválida de recepción libre se cobra desde el punto de la infracción.
- (5) Una infracción por formar una cuña ilegal intencionalmente durante la patada libre, se cobra desde el punto de la infracción, o el punto previo si la infracción ocurre en la zona de anotación durante la patada.
- (6) Por una patada libre fuera del campo, vea 6-2-3.
- (7) Por una patada libre tocada ilegalmente, vea 6-2-4.
- (8) Infracciones dobles se cobran según las reglas usuales.

Notas:

- (1) *El punto donde el balón fue declarado muerto para patadas libres que resultan en un touchback es la yarda 25.*
- (2) *En (1), (2), (3) y (5) arriba, si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto. Vea 14-2-4*

Una patada libre termina cuando el Equipo B establece posesión. Las infracciones cometidas por el Equipo A previo al momento

que el Equipo B establece posesión son infracciones de la ofensiva. Si el Equipo A legalmente recupera una patada libre, no hay cambio de posesión. Después de que el Equipo B establece posesión, comienza una carrera, y las infracciones que ocurren desde ese momento en adelante son cobradas desde el punto donde el balón es declarado muerto o el punto de la infracción (método “tres y uno”).

ARTÍCULO 8. INFRACCIÓN DURANTE UNA PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO. Si hay una infracción desde el momento del centro hasta a que termina una patada legal desde la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo. Esto incluye una infracción durante una corrida previo a una patada legal, y una infracción por parte del equipo que pateo durante un intento de gol de campo fallado.

Excepciones:

- (1) Si el equipo ofensivo comete una infracción en su propia zona de anotación, es un safety.
- (2) A menos que la patada sea un intento fallado de gol de campo, si hay una infracción cometida por el equipo que pateo, el equipo que recibe tendrá la opción de aplicar el castigo en el punto previo y repetir el down, o añadir las yardas del castigo al punto donde el balón es declarado muerto.

Notas:

- (a) *El punto donde el balón fue declarado muerto para las patadas desde la línea de golpeo que resultan en un touchback es la yarda 20.*
 - (b) *Si hay una infracción por toque ilegal dentro de la yarda cinco, el equipo que recibe también tiene la opción de aceptar un touchback.*
 - (c) *Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por el equipo que pateo durante un intento de gol de campo fallado donde el equipo que recibe se le concede el balón (vea 11-4-2), el cobro es desde el punto sucesivo.*
- (3) La interferencia con una recepción libre, la interferencia con la oportunidad de atrapar una patada, una señal inválida de recepción libre o una falta personal (bloqueando) después de una señal de recepción libre, se cobran desde el punto de la infracción.

Nota: *si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto. Vea 14-2-4.*

- (4) Excepto para infracciones cometidas en un intento por bloquear una patada (tales como contacto o rudeza contra el pateador, sujetar por la defensiva [jala/hala y avanza], jalar/halar, saltar, y empujar compañeros de equipo hacia la formación ofensiva), si el equipo que recibe comete una infracción **luego de que** la patada que cruza la línea de golpeo, el castigo por su infracción será cobrado como si hubiese tenido posesión del balón en el momento en que la infracción ocurrió (una infracción post-posesión), siempre y cuando el equipo que recibe no pierda posesión del balón en ningún momento durante el down. El castigo se cobrará desde cualquiera de los puntos siguientes que beneficien menos al equipo que recibe:
- (a) el final de la patada; o
 - (b) el punto de la infracción.

If the foul occurs in the end zone, it is deemed to have occurred at the 20-yard line, a menos que el cobro resulte en un safety (14-4-4).

- (5) Para el cobro de una falta personal o infracción de conducta antideportiva en una jugada que resulta en una anotación, vea 14-2-3; por patear ilegalmente un balón libre, vea 12-5-2; y para un bateo ilegal, vea 12-5-1.

Cuando el Equipo B establece posesión del balón, una patada desde la línea de golpeo termina, y una carrera comienza, y las infracciones que ocurren después son cobradas desde el punto donde el balón es declarado muerto o el punto de la infracción (método “tres y uno”, 14-3-6).

ARTÍCULO 9. INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO E INFRACCIÓN ENTRE DOWNS. Una infracción de balón declarado muerto es una infracción que ocurre en la acción que continúa después de que termina un down, o una infracción por burlarse (taunting) que ocurra en cualquier momento. El castigo por una infracción de balón declarado muerto se cobra desde el punto siguiente, y el down cuenta.

Una infracción entre downs es una infracción que ocurre después de que termina el down y después de cualquier acción continua resultante del down, pero previa al próximo centro o patada libre. El castigo por una infracción entre downs se cobra en el punto siguiente, y el down cuenta, pero no puede ser combinado con una infracción de balón vivo o una infracción de balón declarado muerto para crear una infracción doble o una infracción múltiple. Una infracción entre downs se cobra siempre por separado de cualquier otra infracción. Una infracción contra un oficial, sin importar cuando ocurra, siempre se considera una infracción entre downs. Vea 12-3-1-e-Castigo.

Excepción: Si hay una falta personal, una infracción de conducta antideportiva, o una infracción por burlarse (taunting) por un equipo u otro después del fin del segundo o último periodo, las yardas del castigo se cobrarán en la patada de salida de la segunda mitad o del tiempo extra, a menos que sea parte de una infracción doble (Vea Sección 5).

Tema 1. Infracción del Equipo A con balón declarado muerto. Si hay una infracción de balón declarado muerto por el Equipo A después un down en el cual el Equipo A ha logrado un primer down, después el cobro del castigo será primero y 10 para el Equipo A. Si hay una infracción entre downs después de un down en el cual el Equipo A ha logrado un primer down, después del cobro del castigo será primero y 25 para el Equipo A.

Tema 2. Infracciones cometidas por ambos equipos con balón declarado muerto. Las infracciones de balón declarado muerto cometidas por ambos equipos se cancelan en el punto siguiente, y el down cuenta, pero cualquier jugador o jugadores expulsados tienen que ser desalojados según la Regla 5, Sección 2, Artículo 7.

Tema 3. Infracciones de balón en juego y de balón declarado muerto. Las infracciones de balón en juego y de balón declarado

muerto se combinan para crear infracciones dobles o infracciones múltiples, y todas las reglas de cobro usuales aplican.

Excepciones:

- (1) Si hay una infracción doble de 5 yardas contra una de 15 yardas en la última jugada de una mitad, y el castigo de 15 yardas es por una infracción de falta personal, de conducta antideportiva, o por burlarse (taunting) por parte de un equipo u otro cuando el balón ha sido declarado muerto, las yardas del castigo se cobrarán en la patada de salida que da inicio a la segunda mitad o al tiempo extra. No habrá extensión del periodo.
- (2) Si el equipo que anota comete una infracción con el balón declarado muerto después de anotar, y la infracción de balón en juego de su oponente no es por conducta antideportiva o rudeza innecesaria, la infracción del oponente es descartada, la anotación cuenta, y la infracción con el balón declarado muerto del equipo a la ofensiva se cobra en la patada de salida sucesiva o en el intento de conversión (try). Si la infracción del oponente es por conducta antideportiva o rudeza innecesaria, la anotación cuenta, y ambas infracciones se cancelan en la patada de salida.

Notas:

- (1) Cuando una infracción ocurre simultáneamente que el balón es declarado muerto, se considera una infracción de balón declarado muerto.
- (2) El punto siguiente para una infracción que ocurre después de un touchdown y antes del silbato de una conversión (try) es la próxima patada de salida.
- (3) El tiempo entre downs incluye los intervalos durante todos los tiempos fuera (incluyendo medio tiempo y entre tiempos). Vea 3-37-1.

SECCIÓN 5 INFRACCIONES POR AMBOS EQUIPOS (INFRACCIONES DOBLES)

ARTÍCULO 1. INFRACCIÓN DOBLE SIN CAMBIO DE POSESIÓN. Si hay una infracción doble (3-14-1-e) durante un down en el cual no hay un cambio de posesión, los castigos se cancelan, y el down se repite desde el punto previo. Si es un down desde la línea de golpeo, el número del próximo down y la yarda por alcanzar son las mismas que en el down en que ocurrieron las infracciones.

Excepciones:

- (1) Si una o más infracciones incluye un castigo de 15 yardas, y el castigo por la infracción o infracciones cometidas por el otro equipo es por un castigo de cinco yardas sin un primer down automático, una pérdida de down, o un descuento de 10 segundos (15 yardas o cinco yardas), o que no sea una infracción de punto, el castigo de 15 yardas se cobra desde el punto previo, y el castigo de cinco yardas se descarta. El cobro de cinco o 15 yardas no puede ser declinado por el equipo que comete la infracción menor, excepto como es descrito en la cláusula (2) a continuación. Vea 4-8-2-h y 14-4-9-Tema 3-Excepción 1 para infracciones de balón declarado muerto al terminar una mitad.
- (2) Si una de las faltas es una infracción de balón declarado muerto por retraso de partido o por clavar el balón y la infracción del oponente es de balón en juego, el equipo que cometió la infracción por retrasar el partido, además del Artículo 1 anteriormente, tendrá la opción de declinar la infracción cometida por su oponente y que le cobren su castigo por retraso desde el punto donde el balón fue declarado muerto.
- (3) Si ambas infracciones son de balón declarado muerto o son tratadas como tal (14-4-9), los castigos se cancelan, y el balón se coloca para jugar en el punto siguiente, a menos que las infracciones de balón declarado muerto ocurran después de que el balón haya sido colocado listo para jugar, en cuyo caso aplica el método de cobro "cinco vs. 15".

Nota: las expulsiones de uno o más jugadores se cobran, aún si los castigos se cancelan.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN DOBLE CON UN CAMBIO DE POSESIÓN. Si hay una infracción doble durante un down en el cual hay un cambio o varios cambios de posesión, incluyendo si una de las infracciones es una infracción post-posesión por el Equipo B durante la patada desde la línea de golpeo, el equipo que tuvo la posesión al final retiene el balón después del cobro por su infracción, siempre y cuando no haya cometido la infracción antes de obtener la posesión al final ("manos limpias").

Si el equipo que tuvo la posesión al final no tiene "manos limpias" cuando establece posesión, los castigos se cancelan, y el down se repite desde el punto previo.

Excepciones:

- (1) Si el Equipo A comete infracción durante un intento de patada de salida, despeje, patada después del safety, patada de recepción libre, o gol de campo previo al cambio de posesión, el Equipo B puede optar por repetir el down en el punto previo.
- (2) Si un safety resulta del cobro de una infracción por el Equipo B, el down se repite desde el punto previo.
- (3) Si ambos equipos cometen infracciones después del último cambio de posesión (infracción doble después de un cambio de posesión), los castigos se cancelan, y el equipo que tuvo posesión al final retendrá el balón en el punto donde su infracción sería cobrada como si hubiese sido la única infracción. Si el punto es normalmente un touchback, el balón será colocado en la yarda 20 o en la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre. Si es normalmente un safety, el balón será situado en la yarda uno. En jugadas de patada, si el Equipo A también comete infracción antes del cambio de posesión, el equipo B también tendrá la opción descrita en (1) previamente.

REGLA 15 REPETICIÓN INSTANTÁNEA

SECCIÓN 1 INICIO DE UNA REPETICIÓN INSTANTÁNEA

ARTÍCULO 1. DESAFÍOS DEL ENTRENADOR EN JEFE. A cada equipo se le permiten dos desafíos que iniciarán revisiones de repeticiones instantáneas:

- (a) El entrenador en jefe puede iniciar un desafío al lanzar un pañuelo rojo al campo antes del siguiente centro o patada legal.
- (b) Un equipo que comete una infracción que previene el siguiente centro ya no puede desafiar la jugada anterior. El equipo que no cometió infracción puede todavía desafiar la jugada anterior, y ambos equipos se pueden beneficiar con la revisión.
- (c) El entrenador en jefe puede desafiar las decisiones en el campo enumeradas en la Sección 3, excepto aquellas jugadas que solamente puede desafiar el oficial de repeticiones (Artículo 2).
- (d) Cada desafío requiere un tiempo fuera de equipo disponible. Un equipo que no disponga de tiempo fuera alguno, o que haya utilizado todos sus desafíos disponibles, no puede intentar iniciar un desafío.

A un equipo que inicia un desafío cuando el equipo no lo tiene permitido se le cobrará un tiempo fuera de equipo.

Castigo: por iniciar un desafío cuando un equipo ha usado sus tiempos fuera, pérdida de 15 yardas cobrado como una infracción entre downs.

- (e) Si un desafío no es exitoso, se le cobrará un tiempo fuera al equipo.
- (f) Se le permitirá a un equipo un tercer desafío si fueron exitosos sus dos anteriores. No se permitirá un cuarto desafío.

ARTÍCULO 2. PEDIDO OFICIAL DE REPETICIÓN PARA REVISIÓN. Solamente el oficial de repeticiones o el Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a puede iniciar una revisión de una jugada:

- (a) que comienza después de la pausa de los dos minutos de cada mitad;
- (b) a lo largo de cualquier periodo de tiempo extra;
- (c) cuando cualquier equipo anota puntos;
- (d) que es un intento de conversión (try) (exitoso o no); y
- (e) cuando el cobro de los oficiales en el campo es:
 - (1) una intercepción por parte del oponente;
 - (2) un balón suelto (fumble) o pase hacia atrás recuperado por un oponente o que sale del campo de juego a través de la zona de anotación del oponente;
 - (3) una patada desde la línea de golpeo tocada por el equipo que recibe y recuperada por el equipo que patea; o
 - (4) una expulsión de un jugador.

Tales jugadas pueden ser revisadas sin importar si en esa jugada se comete una infracción que, si fuera aceptada, anularía el cobro en el campo de juego.

El oficial de repeticiones puede desafiar solamente una jugada hasta el siguiente centro o patada legal. El oficial de repeticiones puede consultar con un miembro designado del departamento de arbitraje en las oficinas centrales de la liga para decidir si desafiar o no la jugada.

SECCIÓN 2 REVISIONES DE REPETICIÓN

Todas las revisiones de repeticiones serán llevadas a cabo por el Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a. Las revisiones son llevadas a cabo en consulta con el oficial de repeticiones y el réferi, quien tendrá acceso a un monitor de vídeo ubicado a nivel del campo.

ARTÍCULO 1. CAMBIAR UNA DECISIÓN. Una decisión en el campo será cambiada solamente cuando el Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a halle evidencia en el video clara, obvia e incontrovertible que garantice un cambio.

ARTÍCULO 2. DURACIÓN DE LA REVISIÓN. Una decisión debe ser tomada dentro de los 60 segundos a partir del momento en que el video es compartido con el réferi en el campo.

ARTÍCULO 3. ALCANCE DE LA REVISIÓN. Una vez que se inicia una revisión, todos los aspectos revisables de una jugada (Sección 3) deben ser examinados y son sujetos a cambio, aún si no fuesen la razón específica del desafío.

ARTÍCULO 4. OTORGAMIENTO DE LA POSESIÓN. Cuando el cobro en el campo resulta en un balón declarado muerto (por ejemplo, anotación, derribado por contacto, pase incompleto, etcétera), y después de una revisión de repetición, queda determinado que se perdió posesión antes de que el balón fuera declarado muerto, la posesión puede ser otorgada a un jugador quien claramente recupera un balón libre en la acción continua inmediata. Se considera que un balón libre que toca fuera de los límites del campo es una recuperación clara por parte del jugador que tuvo posesión en última instancia.

Nota: si los oficiales en el campo de juego realizan un cobro preliminar de qué equipo recuperó el balón, ese cobro preliminar constituye una recuperación clara.

ARTÍCULO 5. CADA COBRO SE REvisa POR SEPARADO. Cualquier aspecto de un cobro que no es cambiado será considerado un cobro correcto para los propósitos de revisión de la jugada.

SECCIÓN 3 COBROS REVISABLES

ARTÍCULO 1. SITUACIONES DE JUEGO. El sistema de repeticiones cubrirá las siguientes situaciones de juego:

- (a) Jugadas que involucren la posesión (vea Sección 3, Artículo 2).
- (b) Jugadas que involucren toque tanto del balón como del suelo (vea Sección 3, Artículo 3).
- (c) Jugadas que involucren la línea de gol (vea Sección 3, Artículo 4).
- (d) Jugadas que involucren las líneas limitantes (vea Sección 3, Artículo 5).
- (e) Jugadas que involucren la línea de golpeo (vea Sección 3, Artículo 6).
- (f) Jugadas que involucren la yarda por alcanzar (vea Sección 3, Artículo 7).

- (g) Número de jugadores en el campo en el momento del centro (vea Sección 3, Artículo 8).
- (h) Administración del partido (vea Sección 3, Artículo 9).
 - (1) Cobro de un castigo.
 - (2) Down correcto.
 - (3) Punto de una infracción.
 - (4) Indicación del reloj de juego.
- (i) Expulsión de un jugador (vea Sección 3, Artículo 10).
- (j) Otras jugadas revisables (vea Sección 3, Artículo 11).

ARTÍCULO 2. JUGADAS QUE INVOLUCRAN POSESIÓN.

Tema 1. Pase completado o no. Si un pase fue completo o incompleto.

Notas:

- (1) **Incompleto cambiado a recepción.** Si un cobro de incompleto es cambiado a una recepción, el balón será colocado en el punto donde estaba cuando el segundo pie o alguna parte del cuerpo del receptor tocó el suelo con control del ovoide. No se otorga avance alguno.
- (2) **Incompleto cambiado a recepción y balón suelto (fumble).** Cuando un cobro de incompleto es cambiado a una recepción y balón suelto (fumble), el ovoide será otorgado en el punto donde el equipo recupera el balón en la acción subsecuente inmediata. Si no hay recuperación clara, el balón será otorgado al equipo que tuvo posesión en última instancia en el punto donde se perdió la posesión.

Tema 2. Recuperación de un balón libre. Si un jugador recuperó legalmente un balón libre en el campo, en la línea lateral, en línea de gol o en la zona de anotación.

Tema 3. Pase hacia el frente o balón suelto (fumble). Si la mano de un pasador empezó a moverse hacia adelante con control del balón, o si el balón fue soltado (fumble).

Notas:

- (1) Cuando en el campo se cobra pase incompleto, y el pasador claramente soltó el ovoide, el balón será otorgado en el punto de la recuperación al equipo que lo recuperó en la acción continua inmediata. Si no hubiere recuperación clara, el balón será otorgado al equipo que tuvo posesión en última instancia en el punto donde se perdió la posesión, excepto si la posesión fue perdida en la propia zona de anotación del equipo, y el balón no fue claramente recuperado en la zona de anotación, el balón será ubicado en la yarda uno.
- (2) Cuando un cobro de balón suelto (fumble) es cambiado a un pase hacia el frente incompleto, puede crearse una infracción por pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo por una repetición solamente si hubo un anuncio previo a la revisión de que un cobro cambiado crearía la infracción.
- (3) Este tema aplica a un cobro en que el pasador tocó pero no atrapó (muffed) un centro o clavó el balón para detener el reloj en funcionamiento.

Tema 4. Balón suelto (fumble). Si un corredor perdió posesión antes de estar derribado por contacto, o de haberse dado por vencido.

Notas:

- (1) Cuando en el campo se cobra estar derribado por contacto, y el corredor claramente soltó el balón (fumble), el ovoide será otorgado en el punto de recuperación al equipo que recupera el balón en la acción continua inmediata. Si no hay recuperación clara, el cobro en el campo se mantiene.
- (2) El punto de un balón suelto hacia adelante (fumble) que sale del campo, o un balón suelto (fumble) que ocurre en cuarto down, o después de la pausa de los dos minutos, o durante un intento de conversión (try), es revisable más allá de si los oficiales en el campo regresan el balón al punto del balón suelto (fumble), sin importar si incluye una anotación, una anotación potencial, un cambio de posesión, o la yarda por alcanzar.

ARTÍCULO 3. JUGADAS QUE INVOLUCRAN EL TOQUE DEL BALÓN O DEL SUELO.

Tema 1. Derribado por contacto. Si un jugador fue derribado por contacto estando en posesión del balón.

Tema 2. Toque de un pase hacia el frente. Si un jugador tocó un pase hacia el frente.

Notas:

- (1) Es revisable solamente el hecho del toque, no la intención o no por tocarlo.
- (2) Un jugador que toca un pase anulará una infracción de interferencia de pase ofensiva o defensiva si el toque ocurre lejos de y notablemente antes de la interferencia.

Tema 3. Toque de una patada. Si un jugador tocó una patada y el punto del toque.

Nota: una infracción de contacto o de rudeza contra el pateador o el sujetador (holder) puede ser anulada si el balón pateado fue tocado antes del contacto. Si hubo anuncio previo a la revisión de que no hubo infracción porque se cobró que el balón fue tocado, una infracción de contacto o de rudeza contra el pateador o el sujetador puede ser creada en la repetición si el balón no fue tocado antes del contacto.

Tema 4. Tocando un balón libre. Si un jugador toca o no un balón libre.

Tema 5. Balón que toca el suelo en una patada libre. Si un balón toca el suelo luego de ser pateado.

Tema 6. Balón que toca el suelo en una patada desde la línea de golpeo. Si un balón tocó el suelo antes de ser atrapado o recuperado por un despejador o sujetador (holder).

ARTÍCULO 4. JUGADAS GOBERNADAS POR LA LÍNEA DE GOL.

Tema 1. Balón que rompe el plano de la línea de gol. Si cualquier parte del balón rompió el plano de la línea de gol

estando en posesión del jugador y antes de que el balón hubiera sido declarado muerto.

Notas:

- (1) *Un cobro de un touchdown puede ser revisado para determinar si el corredor soltó el balón (fumble) antes de que el balón rompiera el plano de la línea de gol. Si no hay recuperación clara en la acción continua inmediata, el balón es otorgado al equipo que soltó el balón (fumble) en el punto del balón suelto (fumble).*
- (2) *El punto de balón declarado muerto no se puede revisar para determinar solamente si debería estar más cerca o más lejos de la línea de gol.*

Tema 2. Ímpetu. Si el punto del ímpetu de un jugador estaba en el campo o en la zona de anotación (Regla 11-5-1-b, excepción 2). Un fallo de si el ímpetu causó que un jugador ingresara en su zona de anotación no es revisable.

Nota: *A los efectos de una revisión de repetición, el punto del ímpetu es el punto donde del segundo pie (u otra parte del cuerpo distinta a las manos) tocó el suelo. Si ese punto está en la línea de gol o en la zona de anotación, es un touchback.*

ARTÍCULO 5. JUGADAS GOBERNADAS POR LAS LÍNEAS LIMITANTES.

Tema 1. Corredor dentro del campo. Un cobro de que un corredor estaba fuera del campo de juego es revisable solamente para determinar: (a) el punto del balón en relación con la yarda por alcanzar o la línea de gol en el punto donde el corredor tocó fuera del campo; (b) si el corredor soltó el balón (fumble) antes de dar dos pasos adicionales más allá del punto donde se cobró que estaba fuera del campo; o (c) si el balón rompió el plano de la línea de gol en posesión del corredor antes de tomar dos pasos adicionales más allá del punto donde de cobró que estaba fuera del campo.

Tema 2. Receptor fuera del campo. Es revisable si un receptor salió del campo para determinar si era elegible para tocar el balón y si un defensa pudo contactarlo legalmente.

Tema 3. Pasador fuera del campo antes de lanzar un pase. No es revisable un cobro de un jugador que salió del campo antes de lanzar un pase para determinar si estaba dentro del campo cuando lanzó el pase.

Tema 4. Jugador fuera del campo en una patada desde la línea de golpeo. Es revisable si un jugador salió del campo de juego durante una patada desde la línea de golpeo para determinar el punto del balón y si el balón fue tocado ilegalmente.

Tema 5. Balón libre. Si un balón libre tocó una línea limitante, cualquier cosa en la línea limitante, un cono (pylon) o un objeto.

Nota: *balón que no toca una línea limitante. Si un fallo en el campo de que un balón libre tocó una línea limitante es cambiado, la posesión puede ser otorgada al equipo que recupera el balón libre en la acción subsiguiente inmediata.*

ARTÍCULO 6. JUGADAS GOBERNADAS POR LA LÍNEA DE GOLPEO.

Tema 1. Pases ilegales. Si un pase hacia el frente fue lanzado cuando el pasador estaba más allá de la línea de golpeo, o después de que el balón cruzó la línea de golpeo y regresó detrás de ella. Regla 8-1-2, Tema 1.

Tema 2. Patada ilegal. Si una patada desde la línea de golpeo fue efectuada desde más allá de la línea de golpeo, o de realizó una segunda patada después de que el balón cruzó la línea de golpeo. Regla 9-1-1.

ARTÍCULO 7. JUGADAS GOBERNADAS POR LA YARDA POR ALCANZAR. JUGADAS GOBERNADAS POR LA YARDA POR ALCANZAR. El punto de balón declarado muerto es revisable para determinar si quedó corto de, alcanzó, o rebasó la yarda por alcanzar.

Notas:

- (1) *A los efectos de una revisión de repetición, el máximo avance es determinado cuando un jugador con control del balón es **contactado** por un oponente y obligado a retroceder.*
- (2) *Un desafío es exitoso solamente si se cambia el fallo de si una serie nueva fue otorgada, más allá de si el balón fue acercado a la yarda por alcanzar.*
- (3) *Tras una revisión, el balón será ubicado en el punto correcto de balón declarado muerto, pero el desafío será exitoso solamente si se cambia el cobro de la línea a ganar es cambiado.*

ARTÍCULO 8. NÚMERO DE JUGADORES EN EL CAMPO DE JUEGO. Determinar si un jugador está en el campo en el momento en que se centre el balón **o cuando los oficiales cobran una infracción de balón muerto por demasiados jugadores en una formación.** Para que un jugador esté fuera del campo, debe tocar el suelo fuera del campo. Para que un jugador esté en el campo de juego, ambos pies o una parte del cuerpo debe tocar el suelo en el campo.

ARTÍCULO 9. ADMINISTRACIÓN Y CONSULTA DEL PARTIDO. El oficial de repeticiones y los miembros designados del departamento de arbitraje pueden consultar con oficiales dentro del campo, o llevar a cabo una revisión de repetición, **o asesorar a los oficiales del partido sobre aspectos específicos y objetivos de una jugada cuando haya evidencia en vídeo clara y obvia, y/o atender** asuntos sobre la administración del partido, incluyendo, pero no limitado a:

- (a) cobro de castigo;
- (b) el down correcto;
- (c) punto de una infracción;
- (d) el reloj de juego;
- (e) posesión;
- (f) pase completo o interceptado;
- (g) toque de un balón libre, línea limitante, línea de gol, o línea final;
- (h) ubicación del balón o de un jugador en relación con una línea delimitante, la línea de golpeo, la línea a ganar, o la línea de gol; o
- (i) derribado por contacto (cuando en el campo no se declaró a un jugador derribado por contacto).

Nada en este Artículo impide que un entrenador en jefe o un oficial de repetición inicie un desafío o revisión de otra manera permitidos bajo la Regla 15, Sección 1.

Tema 1. Reloj de juego. El reloj de juego es revisable para propósitos de restaurar tiempo al reloj pero no para propósitos de descontar tiempo del reloj.

Notas:

- (1) El tiempo puede ser restaurado al reloj de juego si el operador del reloj lo activa incorrectamente cuando éste debería permanecer detenido, siempre y cuando la corrección ocurra antes del siguiente centro o patada legal.
- (2) Un cobro en el campo de que el tiempo expiró durante o después de la última jugada de cualquier mitad, o de un periodo de tiempo extra en la pretemporada o en la temporada regular, o de una mitad de tiempo extra en la postemporada, es revisable por el oficial de repeticiones solamente cuando la evidencia visual demuestre que el reloj debería haberse detenido con dos o más segundos por jugar. En la primera mitad, el tiempo deberá ser restaurado solamente si la jugada adicional será un centro desde la línea de golpeo. En la segunda mitad, el tiempo será restaurado solamente si la jugada siguiente será un centro desde la línea de golpeo por un equipo que esté en desventaja en el marcador por ocho puntos o menos, o por cualquier equipo si el marcador está empatado.
- (3) El reloj de juego es revisable para determinar si llegó a ceros apropiadamente cuando los oficiales en el campo restituyeron tiempo después de la última jugada de cualquier mitad, o de un periodo de tiempo extra en la pretemporada o en la temporada regular, o de una mitad de tiempo extra en la postemporada. La evidencia visual de que un reloj debería haberse detenido incluye cualquier situación cuando el reloj se detiene por regla después de que el balón es declarado muerto. La evidencia visual de que el reloj debió haberse detenido para un tiempo fuera de un equipo ocurre cuando un oficial empieza a levantar su brazo para señalar un reloj detenido.

ARTÍCULO 10. EXPULSIÓN DE UN JUGADOR. El Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a puede revisar una decisión tomada por los oficiales en el campo de expulsar a un jugador. Al revisar una expulsión bajo este artículo, no se revisarán otros aspectos revisables de la jugada a menos que el oficial de repeticiones tuviera, de otra forma, la autoridad para desafiar la jugada, o bien sea un desafío de un entrenador en jefe.

ARTÍCULO 11. OTRAS JUGADAS REVISABLES.

Tema 1. Dirección de un pase. Si un pase fue hacia el frente o hacia atrás.

Nota: cuando un cobro en el campo es un pase incompleto, y el pase fue claramente hacia atrás, el balón será otorgado en el punto de la recuperación al equipo que lo recuperó en la acción continua inmediata. Si no hay recuperación clara, El balón será otorgado al último equipo en tener posesión en el punto donde se perdió la posesión.

Tema 2. Pase hacia el frente ilegal. Si un pase fue lanzado ilegalmente.

Tema 3. Intento de gol de campo o de conversión (try). Si un intento de gol de campo o de conversión (try) cruzó por encima del travesaño y por dentro de los postes es revisable, pero solamente si el balón cruza el plano del poste por debajo de la parte superior de los postes, o si el balón toca alguna cosa.

Tema 4. Entrega de balón hacia adelante ilegal. Si un jugador recibió una entrega de balón estando claramente adelante del jugador que le hace la entrega en mano.

Tema 5. Balón que toca un objeto extraño. Si un balón libre tocó un marcador, cable de guía o cualquier otro objeto.

Notas:

- (1) El oficial de repeticiones puede iniciar un desafío por este tema en cualquier momento durante el partido.
- (2) Si se determina que el balón tocó algún objeto, el down se repetirá desde el punto previo, y el reloj de juego será restablecido al tiempo que había cuando el balón fue centrado y arrancará en el centro.

SECCIÓN 4 JUGADAS NO REVISABLES

Los siguientes aspectos de jugadas no son revisables:

- (a) Si hay un silbato erróneo;
- (b) Si un balón fue bateado o pateado ilegalmente;
- (c) Si un pasador lanza un pase al suelo intencional e ilegalmente;
- (d) Si un receptor inelegible rebasa la línea de golpeo (downfield) antes de un pase;
- (e) Si un receptor fue contactado ilegalmente;
- (f) El punto de un balón libre cruzando la línea lateral;
- (g) Si un bloqueo fue ilegal; y
- (h) Cualquier aspecto de una jugada no incluida como revisable en la Sección 3 de esta Regla.

SECCIÓN 5 ADMINISTRACIÓN DEL RELOJ DE JUEGO

ARTÍCULO 1. RESTABLECIENDO EL RELOJ DE JUEGO. Cuando un cobro es cambiado en una repetición, la indicación del reloj luego de una revisión es determinado por la Regla 4-3, y el reloj de juego será restablecido al tiempo que había cuando el balón debió haberse declarado muerto. El reloj de juego no será restablecido si el cobro en el campo no se cambia con la repetición.

ARTÍCULO 2. DESCUENTO DE 10 SEGUNDOS. Cuando un cobro cambiado resulta en un reloj en funcionamiento para jugadas que comienzan después de la pausa de los dos minutos, el reloj es restablecido al tiempo que había cuando la jugada debió haber terminado, y el reloj correrá durante 10 segundos desde el tiempo de restablecido. Si quedan menos de 10 segundos en la mitad o en el partido, la mitad o el partido se dan por terminado.

Nota: ningún equipo puede declinar un descuento de 10 segundos bajo este artículo, pero cualquier equipo puede evitar el descuento de 10 segundos si solicita un tiempo fuera de equipo. Si se evita el descuento de 10 segundos, el reloj de

juego será restablecido al tiempo que había cuando la jugada debió haber terminado y arrancará con el centro.

SECCIÓN 6 TIEMPOS FUERA DESPUÉS DE UN DESAFÍO

ARTÍCULO 1. DESAFÍO FALLADO. Un equipo que realiza un desafío sin éxito pierde un tiempo fuera. Si un equipo toma un tiempo fuera y entonces desafía una jugada sin éxito, se le otorga un segundo tiempo fuera. Se considera que un desafío es exitoso si cualquier aspecto revisable de la jugada es cambiado.

ARTÍCULO 2. DEVOLUCIÓN DE UN TIEMPO FUERA OTORGADO. Se devolverá un tiempo fuera otorgado tomado después de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad con el reloj en funcionamiento si una revisión cambia el cobro y el nuevo cobro resulta en un reloj detenido. Un tiempo fuera otorgado por lesión puede ser **otorgado o devuelto** si un cobro cambiado en una repetición hubiera **afectado si** un tiempo fuera otorgado por lesión **es efectivamente otorgado**.

SECCIÓN 7 INFRACCIONES

ARTÍCULO 1. ADMINISTRACIÓN DE CASTIGOS. Son revisables la administración de castigos, incluyendo el número del down, yardas, el número del jugador que cometió la infracción y el punto de una infracción.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN ANULADA POR UN COBRO CAMBIADO. Una infracción será anulada cuando un aspecto necesario de la infracción es cambiado en una repetición. Una infracción puede ser creada luego de una revisión si el aspecto revisable crea la infracción, o si el réferi anunció antes de la revisión que no había infracción en la jugada por un cobro específico que es cambiado en la revisión.

ARTÍCULO 3. COBRO DE INFRACCIONES LUEGO DE UN COBRO CAMBIADO

Tema 1. Infracción mayor. Cuando un cobro es cambiado en una repetición, cualquier infracción que ocurra luego de que el balón debió haber sido declarado muerto es descartada, excepto para las infracciones de falta personal y conducta antideportiva. Las infracciones de balón en juego que ocurrieron en la jugada del desafío pueden ser cobradas si ocurrieron antes de que el balón hubiera sido declarado muerto.

Tema 2. Infracciones previas al centro antes del desafío. Las infracciones previas al centro (excluyendo infracciones de falta personal y conducta antideportiva) que ocurran antes de una revisión de repetición serán ignoradas si el cobro en la jugada previa es cambiado.

Tema 3. Capacidad del entrenador en jefe para cambiar una decisión de infracción. Si un cobro es cambiado en la repetición, un entrenador en jefe puede cambiar una decisión de si aceptar o declinar una infracción cometida antes de la revisión.

SECCIÓN 8 PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN

Si se interrumpen las comunicaciones entre los oficiales y las oficinas de la liga, el réferi permanecerá ante el monitor a nivel de campo de juego durante un minuto mientras las comunicaciones son restablecidas. Si las comunicaciones no son restablecidas dentro del minuto, el réferi conducirá la revisión de repetición en consulta con el oficial de repeticiones. Si las comunicaciones son restablecidas durante la revisión, las oficinas de la liga revisarán la jugada como se acostumbre.

REGLA 16 PROCEDIMIENTOS DURANTE TIEMPOS EXTRA

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTOS DURANTE TIEMPOS EXTRA

ARTÍCULO 1. MARCADOR EMPATADO. Si el marcador está empatado al terminar el tiempo reglamentario de todos los partidos de NFL en temporada regular y posttemporada, entrará en vigor un sistema de tiempo extra de muerte súbita modificado, de acuerdo con lo siguiente.

ARTÍCULO 2. FIN DEL TIEMPO REGLAMENTARIO. Al terminar el tiempo reglamentario, el réferi lanzará una moneda en el centro del campo, según las reglas que conciernen el volado (lanzamiento de una moneda) usual previo a los partidos (4-2-2). El capitán del equipo visitante pedirá una vez más “águila o sol” (“cara o cruz”).

ARTÍCULO 3. TIEMPO EXTRA. Comenzará el tiempo extra después de un receso de no más de tres minutos después de que termine el tiempo reglamentario.

- (a) Ambos equipos tendrán la oportunidad de poseer el balón una vez durante el tiempo extra, a menos que el equipo que reciba la patada de salida inicial anote un touchdown en su posesión inicial, en cuyo caso es el ganador, o si el equipo que tiene posesión del balón al inicio del tiempo extra anota un safety en la posesión inicial del equipo que recibe, el equipo que pateó es el ganador. Si se anota un touchdown, se termina el partido, y no se realiza el intento de conversión (try).
- (b) Si el equipo tiene la primera posesión no anota en su posesión inicial, el próximo equipo en anotar por cualquier método será el ganador.
- (c) Si el equipo que posee el balón primero anota un gol de campo en su posesión inicial, el otro equipo tendrá la oportunidad de poseer el balón.
 - (1) Si el segundo equipo anota un touchdown en su posesión, es el ganador.
 - (2) Si el segundo equipo anota un gol de campo en su posesión, el próximo equipo en anotar por cualquier método será el ganador.
 - (3) Si el segundo equipo no anota en su posesión, el partido termina, y el primer equipo es el ganador, sujeto a (4) a continuación.
 - (4) Si el segundo equipo pierde posesión por una interceptación o balón suelto (fumble), se permitirá continuar el down hasta su conclusión, y todas las reglas del partido se cobrarán como es usual, incluyendo el otorgamiento de puntos anotados por un equipo u otro durante el down. Si el segundo equipo anota un touchdown en el down inmediatamente posterior a haber obtenido la posesión, será el ganador del partido. Se cobrarán solo las infracciones que requieren que se repita el down, aquellas que impiden una anotación, o actos evidentemente desleales.

Notas:

- (1) *En ese tipo de situaciones, si el jugador que interceptó el pase o recuperó el balón suelto (fumble) cae al campo y no hace esfuerzo alguno por avanzar, el oficial que cubre sonará su silbato para finalizar el partido.*
 - (2) *Si el segundo equipo pierde posesión por una interceptación o balón suelto (fumble), pero el primer equipo cometió una infracción previa al cambio de posesión, la posesión del segundo equipo no ha terminado legalmente, y el partido no puede terminar en ese down. Sin embargo, en ciertas situaciones, el segundo equipo no puede declinar el castigo y aceptar el resultado de la jugada, sin importar cuán beneficioso sea, porque crearía una segunda posesión para sí mismo. Tiene que aceptar el cobro de la infracción, lo que extenderá su posesión inicial.*
 - (3) *La situación descrita en (2) puede afectar también al equipo que recibe la patada de salida inicial durante su primera posesión. Si hay una infracción por el segundo equipo seguida por un doble cambio de posesión, y el primer equipo declina el castigo y acepta el resultado de la jugada, el segundo equipo habrá tenido su posesión requerida, y el primer equipo tendrá el balón por segunda ocasión y necesitará solo un gol de campo para ganar. Sin embargo, si acepta el castigo, extenderá su posesión inicial.*
- (d) Un jugador está en posesión cuando tiene control absoluto y firme del balón dentro del campo (3-2-7). La defensiva obtiene posesión cuando atrapa, intercepta o recupera un balón libre.
 - (e) La oportunidad de tener esa posesión aplica solo durante jugadas de patadas. Una patada de salida da la oportunidad de poseer al equipo que recibe. Si el equipo que patea recupera legalmente la patada, se considera que el equipo que recibe tuvo su oportunidad de poseer. Un intento de despeje o de gol de campo que cruce la línea de golpeo y es tocado pero no atrapado (muff) por el equipo que recibe es considerado como una oportunidad de poseer por el equipo que recibe. Aplican las reglas normales de toques por el equipo que patea.
 - (f) Todas las revisiones por repetición serán iniciadas por el oficial de repeticiones. No se permiten desafíos de entrenadores en jefe.

ARTÍCULO 4. TIEMPO EXTRA EN TEMPORADA REGULAR. En tiempos extra de partidos de temporada regular aplicará lo siguiente.

- (a) Habrá un máximo de un tiempo extra de 10 minutos, aún si el segundo equipo no ha tenido la oportunidad de poseer el balón o si su posesión inicial no ha terminado. Si el marcador está empatado al finalizar el tiempo extra, el resultado del partido es un empate.
- (b) Cada equipo podrá pedir dos tiempos fuera, y si hay un tiempo fuera de más, las reglas usuales aplicarán (4-5). Aplicarán las estipulaciones generales que rigen los últimos períodos, incluyendo su cronometraje.

ARTÍCULO 5. TIEMPO EXTRA EN POSTEMPORADA. En tiempos extra de partidos de posttemporada aplicará lo siguiente:

- (a) Si el marcador está empatado al finalizar el tiempo extra de 15 minutos, o si la posesión inicial del segundo equipo no ha terminado, comenzará otro tiempo extra, y el partido continuará, no importa cuántos tiempos extras de 15 minutos sean necesarios.
- (b) Entre cada tiempo extra, habrá un descanso de dos minutos, pero no habrá un medio tiempo después del segundo tiempo extra. Al inicio del tercer tiempo extra, el capitán del equipo que perdió el volado (lanzamiento de la moneda) antes del primer tiempo extra, tendrá la primera opción de los dos privilegios en 4-2-2, a menos que el equipo que ganó el volado (lanzamiento de la moneda) haya diferido.
- (c) Al finalizar el primer y el tercer tiempo extra, etcétera, los equipos intercambiarán la dirección en el campo, según 4-2-3.

- (d) Cada equipo tendrá tres tiempos durante una mitad. Si hay un tiempo fuera de más, aplicarán las reglas usuales (4-5).
- (e) Al finalizar el segundo tiempo extra, las reglas de cronometraje aplicarán al igual que al finalizar la primera mitad del tiempo reglamentario. Al finalizar el cuarto tiempo extra, las reglas de cronometraje aplicarán al igual que al finalizar el último periodo.
- (f) Al finalizar el cuarto tiempo extra, habrá otro volado (lanzamiento de la moneda) según la Sección 1, Artículo 2, y se continuará jugando hasta que se declare un ganador.

ARTÍCULO 6. JUGADORES EXPULSADOS. Los jugadores expulsados no pueden regresar a la acción durante cualquier tiempo extra o tiempos extra en la temporada regular o posttemporada.

ARTÍCULO 7. APLICAN LAS REGLAS GENERALES Y ESPECÍFICAS. Excepto como descrito anteriormente, todas las otras reglas generales y específicas aplicarán durante cualquier tiempo extra o tiempos extra en la pretemporada, temporada regular o posttemporada.

REGLA 17 EMERGENCIAS, ACTOS DESLEALES

SECCIÓN 1 EMERGENCIAS

ARTÍCULO 1. PERSONAL QUE NO JUEGA EN LA CERCANÍA DEL CAMPO. Si cualquier personal que no juega y esté en el campo, incluyendo fotógrafos, periodistas, empleados, agentes de la policía o espectadores, entra al campo de juego o a las zonas de anotación, y a juicio de un oficial esta persona o personas interfieren con el juego, el réferi, tras consultar con su cuadrilla de árbitros (13-1-7 y 19-1-3), impondrá cualquier castigo o anotación que la interferencia justifique.

ARTÍCULO 2. CONTROL DEL CAMPO DE JUEGO. Si espectadores entran al campo de juego y/o interfieren con el avance del partido de tal manera que en la opinión del réferi el partido no puede continuar, declarará tiempo fuera. En ese caso, marcará el número del down, la distancia a ganar y la posición del balón sobre el campo. El réferi también tomará del juez de línea el tiempo de juego restante y lo registrará. El réferi entonces ordenará al equipo local a través de sus administradores, que evacúe el campo, y cuando el campo sea evacuado, el orden se haya impuesto y la seguridad de espectadores, jugadores y oficiales quede asegurada en la opinión del réferi, el partido podrá continuar aún si es necesario encender luces en caso que oscurezca.

ARTÍCULO 3. PARTIDO SUSPENDIDO. Si el partido debe ser suspendido dada una ley estatal o municipal, o por oscuridad si no hay un sistema de alumbrado que funcione, el equipo local enviará un reporte inmediato al Comisionado, al equipo visitante y a los oficiales. Tan pronto se hayan recibido todos los informes, el Comisionado tomará una decisión que será irrevocable.

ARTÍCULO 4. SITUACIONES DE EMERGENCIA. La NFL ratifica la posición que en la mayoría de las circunstancias todos los partidos de temporada regular y posttemporada se deben jugar hasta su conclusión. Si, en la opinión de las autoridades calificadas de la liga, es imposible comenzar o continuar un partido debido a una emergencia, o se estime que un partido esté amenazado inminentemente por una emergencia de ese tipo (por ejemplo, clima severamente inclemente, relámpagos, inundaciones, fallas eléctricas), los procedimientos siguientes (Artículos 5 a 11) fungirán como guías al Comisionado y/o sus representantes designados. El Comisionado tiene la autoridad de revisar las circunstancias de cada emergencia y ajustar los procedimientos siguientes de cualquier manera que considere apropiado. Si, en la opinión del Comisionado, es razonable proyectar que la reanudación de un partido que fue interrumpido no alterará su resultado final o afectará adversamente otro tema competitivo entre equipos, el Comisionado tendrá la potestad de terminar el partido.

ARTÍCULO 5. AUTORIDAD DE LA LIGA. Los empleados de la liga con autoridad para resolver emergencias bajo estos procedimientos son el Comisionado, representantes designados del personal de las oficinas centrales de la liga, y el réferi del partido. En esos casos donde ni el Comisionado ni su representante designado estén presentes en el partido, el réferi tendrá autoridad única; si el réferi retrasa el inicio de o interrumpe un partido por un período de tiempo importante debido una emergencia, el réferi tiene que esforzarse en contactar al Comisionado o el representante designado por el Comisionado para consultar todos los casos. En todo caso de retraso importante, las autoridades de la liga consultarán con la administración de los equipos participantes e intentarán obtener información apropiada, si aplica, de fuentes externas (como por ejemplo, meteorólogos o la policía).

ARTÍCULO 6. FECHA POSTERIOR. Si, dada una emergencia, un partido de temporada regular o posttemporada no inicia en la hora pautada y no puede jugarse más adelante ese mismo día, el partido deberá celebrarse en una fecha posterior decidida por el Comisionado.

ARTÍCULO 7. AMENAZA ANTES DEL PARTIDO. Si se estima una amenaza de emergencia que pueda ocurrir durante el transcurso de un partido (por ejemplo, una tormenta tropical que se avecine), la hora de inicio de ese partido no se adelantará a menos que haya claramente tiempo suficiente para efectuar un cambio de hora bien organizado.

ARTÍCULO 8. PARTIDO INTERRUMPIDO. Si, bajo circunstancias de emergencia, un partido interrumpido de temporada regular o posttemporada no se puede completar ese mismo día, ese partido será reprogramado por el Comisionado y reanudado en ese punto.

ARTÍCULO 9. FECHAS Y SEDES ALTERNAS. En instancias bajo estos procedimientos de emergencia que requieren que el Comisionado re programe un partido de temporada regular, el Comisionado se esforzará por reprogramar el partido no más de dos días más tarde que su fecha y hora originales, e intentará programar el partido en su sede original. Si no es capaz de lograrlo, el Comisionado lo programará en la instalación disponible más cercana. Si es imposible programar el partido a dos días de su fecha original, el Comisionado intentará programarlo para el martes de la siguiente semana en la que los dos equipos involucrados juegan con otros equipos (o entre sí). Además, el Comisionado tendrá en mente el potencial de inequidades competitivas si uno o ambos equipos involucrados ya tiene/n en su itinerario un partido después del martes de esa semana (el Día de acción de gracias, por ejemplo).

ARTÍCULO 10. INTERRUPCIÓN EN POSTEMPORADA. Si una emergencia interrumpe un partido de posttemporada y ese partido no puede continuar en esa misma fecha, el Comisionado se esforzará por planificar su conclusión tan pronto como sea posible. Si le es imposible programar el partido en la misma sede, el Comisionado seleccionará una sede alterna apropiada. El Comisionado dará por terminado el partido antes de completarse solo si, a su juicio, no se espera que el hecho de continuar el partido cambiase el resultado final.

ARTÍCULO 11. REANUDACIÓN DEL PARTIDO. En todos los casos en los que se reanude un partido después de una interrupción, ya sea en la misma fecha o en una fecha subsecuente, la reanudación comenzará en el punto en el que el partido fue interrumpido. En el momento de la interrupción, el réferi pedirá tiempo fuera y tomará en cuenta lo siguiente: el equipo que posee el balón, la dirección en la que se dirigía su ofensiva, la posición del balón en el campo de juego, el down, la distancia por avanzar, el periodo, el tiempo restante en el periodo, y cualquier otra información pertinente que se requiera para una reanudación eficiente y justa del juego.

SECCIÓN 2 ACTOS EXTRAORDINARIAMENTE DESLEALES

ARTÍCULO 1. AUTORIDAD DEL COMISIONADO. El Comisionado tiene la autoridad única de investigar e implantar medidas disciplinarias apropiadas y/o correctivas si un acto de un club, una interferencia de personas que no participan en el partido, o

una situación ocurre en un partido de NFL que el Comisionado evalúe sea tan extraordinariamente desleal o al margen de las tácticas aceptadas en el fútbol americano profesional que ese acto tenga un gran impacto en el resultado del partido.

ARTÍCULO 2. EQUIPOS NO PUEDEN PROTESTAR. La autoridad y las medidas provistas en toda esta Sección 2 no constituye un mecanismo de protesta para el uso por equipos de NFL en caso que surja una disputa acerca del resultado de un partido. La investigación que pide esta Sección 2 será llevada a cabo solamente a iniciativa del Comisionado para revisar un acto o un caso que el Comisionado considere tan extraordinario o desleal que el resultado del partido en disputa sería injusto para uno de los equipos participantes. El Comisionado no aplicará su autoridad en casos de querrelas por parte de los equipos con respecto a errores de juicio o errores rutinarios de omisión de parte de los oficiales de un partido. Los partidos que involucren ese tipo de querrelas seguirán vigentes como partidos completados.

ARTÍCULO 3. CASTIGOS POR ACTOS DESLEALES. La autoridad del Comisionado bajo esta Sección 2 incluyen la imposición de multas monetarias y confiscación de selecciones en el sorteo (draft), suspensión de personas involucradas en los actos desleales, y, si es apropiado, la revocación del resultado o la reprogramación de un partido, ya sea desde sus inicios o desde el punto donde ocurrió el acto extraordinario. En caso de reprogramación de un partido, el Comisionado se dejará guiar por los procedimientos especificados en 17-1-5-11, mencionados anteriormente. En todos los casos, el Comisionado llevará a cabo una investigación completa, incluyendo la oportunidad de audiencias, uso de vídeo del partido, y cualquier otro procedimiento que él considere apropiado.

REGLA 18 INDICACIONES PARA LOS CAPITANES

SECCIÓN 1 INDICACIONES PARA LOS CAPITANES

ARTÍCULO 1. NÚMERO DE CAPITANES. Una hora y 30 minutos antes de la patada de salida inicial: cada entrenador en jefe designa hasta un máximo de seis capitanes por equipo.

ARTÍCULO 2. VOLADO (LANZAMIENTO DE LA MONEDA):

- (a) Hasta seis capitanes por equipo (jugadores activos, inactivos o capitanes honorarios) pueden participar de la ceremonia del volado (lanzamiento de la moneda); solo un capitán del equipo visitante (o un capitán designado por el réferi si no hay un equipo local) puede anunciar su selección del volado.
- (b) El equipo que ganó el volado puede tener solo un capitán anunciando su opción.
- (c) El equipo que perdió el volado puede tener solo un capitán anunciando su opción.

ARTÍCULO 3. SELECCIÓN DE OPCIÓN EN CASTIGOS: se permite a solo un capitán indicar la opción que el equipo prefiere de un castigo.

ARTÍCULO 4. CAMBIO DE CAPITANES:

- (a) El entrenador en jefe tiene el derecho de informar al réferi cuando desea efectuar un cambio en el elenco de capitanes de su equipo.
- (b) Un capitán que abandona el terreno puede informar al réferi qué jugador fungirá como capitán en su lugar cuando es sustituido.
- (c) Cuando un capitán abandona el partido, se permite que el sustituto entrante informe al réferi a qué jugador su entrenador en jefe ha designado como capitán.

***Nota:** un capitán en el terreno no tiene autoridad para pedir un cambio de capitanes en su equipo cuando ese capitán permanece en el terreno de juego.*

REGLA 19 OFICIALES

SECCIÓN 1 OFICIALES

ARTÍCULO 1. OFICIALES DEL PARTIDO. El partido será jugado bajo la supervisión de siete oficiales: réferi (referee), umpire (umpire), juez de down (down judge), juez de línea (line judge), juez de campo (field judge), juez lateral (side judge) y juez de fondo (back judge). Ante la ausencia de algún/os oficial(es), la cuadrilla debe ser reacomodada de acuerdo con el número de miembros de la misma que quedan.

ARTÍCULO 2. JURISDICCIÓN. La jurisdicción de los oficiales comienza 100 minutos antes de la hora prevista para la patada inicial y finaliza cuando el réferi declara el resultado final.

ARTÍCULO 3. AUTORIDAD DEL RÉFERI. El réferi tendrá supervisión general y control de un partido. El réferi es la autoridad definitiva en cuanto al marcador y resultado. Si hay desacuerdo entre miembros de la cuadrilla respecto del número de down, de cualquier decisión, o de la aplicación, cobro o interpretación de una regla, la decisión del réferi será la definitiva. Las decisiones del réferi en cuanto a todos los temas que no se coloquen específicamente bajo la jurisdicción de otros oficiales, por regla serán definitivas.

ARTÍCULO 4. RESPONSABILIDADES Y MECÁNICAS. Las responsabilidades y procedimientos del arbitraje están especificadas en el "Manual de procedimientos", publicado anualmente por la National Football League.

SECCIÓN 2 APOYO A LA ADMINISTRACIÓN DEL PARTIDO DEL DEPARTAMENTO DE ARBITRAJE DE LA NFL

El oficial de repeticiones y los miembros designados del departamento de arbitraje situados en las oficinas de la liga pueden consultar con los oficiales en el campo para dar información **objetiva relacionada con los cobros en el campo** y sobre la aplicación correcta de las reglas de juego, incluyendo la evaluación apropiada de las yardas de un castigo, down correcto y el tiempo restante en el reloj de juego. Además, si los miembros designados del departamento de arbitraje determinan que una infracción por un acto típico del fútbol americano o por otro tipo de acto no relacionado al deporte cobrado en el campo es flagrante, entonces pueden instruir a la cuadrilla de oficiales en el campo a que expulsen al/los jugador(es) que haya(n) cometido la infracción. Esos jugadores que no fueron castigados, pero que se involucraron en actos típicos del fútbol americano o por otro tipo de actos no relacionados al deporte que se consideren flagrantes y relacionados directamente con la infracción cobrada en el campo, pueden también ser expulsados por los miembros designados del departamento de arbitraje. **Un castigo será impuesto cuando un jugador no fue castigado por los oficiales en el campo de juego pero fue subsiguientemente expulsado conforme a esta Sección.** La determinación de si una infracción es flagrante debe estar basada en las imágenes de video provistas por la transmisión televisiva, y los miembros designados del departamento de arbitraje deben instruir a la cuadrilla de oficiales que expulsen al jugador o a los jugadores identificados antes de que el balón sea legalmente puesto en juego nuevamente. El departamento de arbitraje no tiene la autoridad de dar instrucciones a los oficiales en el campo para que cobren un castigo contra un jugador.

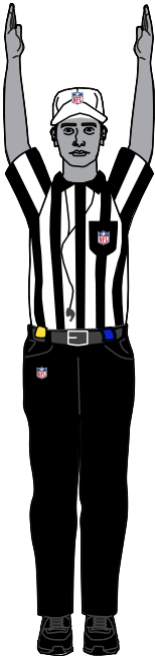
Castigos de yardas	
Pérdida de cinco yardas	
Centro ilegal.....	7-6-3, 7-6-4
Demasiados jugadores en el campo de juego.....	5-1-1
Entregar el balón al frente ilegal.....	8-7-4
Formación ilegal (down desde línea de golpeo).....	7-5-1
Formación ilegal (patada desde línea de golpeo).....	9-1-3
Formación ilegal (patada libre).....	6-1-3
Fuera de lugar.....	7-4-5
Infracción de zona neutral.....	7-4-4
Invasión (encroachment).....	7-4-3
Jugador equipo que patea voluntariamente fuera de campo..	9-1-5
Jugador inelegible sobre línea de golpeo durante la patada ..	9-1-2
Jugador inelegible sobre línea de golpeo durante un pase	8-3-1
Movimiento ilegal (illegal motion).....	7-4-8
Movimientos ilegales (illegal shift).....	7-4-7
Pase al frente ilegal.....	8-1-2
Patada ilegal.....	6-1-1
Retraso de juego.....	4-6-1, 2
Rudeza/contacto con el pateador.....	12-2-12
Salida en falso.....	7-4-2
Segundo tiempo fuera de más tras pausa de dos minutos	4-5-4
Señal inválida de recepción libre.....	10-2-2
Sustitución ilegal.....	4-7-2, 5-2-8, 5-3-2
Toque ilegal de un pase al frente.....	8-1-8
Toque ilegal de una patada libre.....	6-2-4
Uso ilegal de manos por la defensiva.....	12-1-5
Pérdida de 10 yardas	
Asistir al corredor.....	12-1-4
Bateo ilegal.....	12-5-1
Bloqueo ilegal por la espalda.....	12-1-3
Interferencia de pase ofensiva.....	8-5-2, 8-5-4
Sujetar (ofensiva).....	12-1-3
Uso ilegal de manos (ofensiva).....	12-1-3
Zancadilla (tripping).....	12-1-8
Pérdida de 15 yardas	
Actos o señas desconcertantes.....	12-3-1(i)
Azote de pierna (leg whip).....	12-2-8(a)
Bloquear a un jugador del equipo que patea fuera del campo de juego.....	12-2-8(c)
Bloqueo de corte ilegal (illegal cut block).....	8-4-5, 12-2-3
Bloqueo doble ilegal (double-team).....	6-2-1, Tema 2(d)
Bloqueo doble o bajo ilegal (chop block).....	12-2-5
Bloqueo ilegal avanzando hacia su línea de gol (peel back block).....	12-2-2
Bloqueo ilegal paralelo a la línea de golpeo (crackback).....	12-2-6
Bloqueo por el lado ciego.....	12-2-7
Bloqueo por la espalda (clipping).....	12-2-1
Bloqueo ilegal tras señal de recepción libre.....	10-2-2
Bloqueo ilegal debajo de la cintura.....	12-2-4
Celebración prolongada o excesiva.....	12-3-1(f)
Colocar mano en un compañero u oponente para alcanzar una altura mayor para intentar bloquear una patada (leverage).....	12-3-1(p)
Conducta antideportiva por persona que no es jugador.....	13-1

Contacto físico innecesario con un oficial.....	12-3-1(e)
Contacto ilegal tras recepción libre.....	10-2-3
Contacto innecesario contra jugador fuera de jugada.....	12-2-8(g)
Contacto innecesario contra pateador fuera de jugada....	12-2-8(h)
Contactar con contundencia a jugador fuera del campo...	12-2-8(b)
Contacto innecesario contra un corredor.....	12-2-8(d), (f)
Contacto innecesario contra un jugador en el suelo.....	12-2-8(e)
Contacto prohibido con un jugador indefenso.....	12-2-9
Cometer actos o decir palabras hostiles, o burlarse.....	12-3-1(c)
Cuña ilegal (illegal wedge) en patada libre.....	6-2-1, Tema 2(e)
Gestos violentos, ofensivos o sexualmente sugerentes ..	12-3-1(d)
Golpear, patear o dar rodillazos a oponente.....	12-2-14
Intentar pedir tiempo fuera de más o ilegal para "congelar" al pateador.....	12-3-1(w)
Interferencia con la oportunidad de realizar recepción.....	10-1-1
Interferencia con la recepción libre.....	10-1-1
Interferencia ilegal de una patada (goaltending).....	12-3-1(t)
Jalar/halar a un oponente de un amontonamiento.....	12-3-1(s)
Jugador de equipo que patea no intenta regresar al campo de juego.....	12-3-1(v)
Jugador en movimiento frente a la zona de bancas.....	12-3-1(l)
Lanzar puño, antebrazo o patada a un oponente.....	12-3-1(a)
Levantar a un compañero para bloquear una patada.....	12-3-1(q)
No comenzar a tiempo cada mitad.....	4-2-1
Pateador o sujetador simulando ser golpeado.....	12-3-1(u)
Quitarse el casco en el campo de juego.....	12-3-1(h)
Rudeza contra el pasador.....	12-2-11
Rudeza contra el pateador.....	12-2-12
Rudeza contra el sujetador.....	12-2-13
Rudeza innecesaria.....	12-2-8
Saltar o pararse sobre un compañero u oponente para bloquear o intentar bloquear una patada (leaping).....	12-3-1(o), (r)
Sucesivos castigos de retraso de juego con tiempo dentro.....	12-3-1(n)
Sustituciones ilegales reiteradas con tiempo dentro.....	12-3-1(m)
Tackleada por el cuello (horse-collar tackle).....	12-2-16
Tirar-jalar la máscara de un oponente.....	12-2-15
Usar sustitutos o jugadores que regresan para engañar...	12-3-1(k)
Uso del casco como arma.....	12-2-17
Uso del casco como ariete.....	12-2-8(i)
Uso del casco para iniciar y hacer contacto.....	12-2-10
Uso de lenguaje soez, amenazante o insultante.....	12-3-1(b)
Usar un objeto como arma.....	12-3-1(g)
Pérdida de down sin yardas	
Toque ilegal de un pase hacia el frente por un receptor elegible que salió del campo y se restableció.....	8-1-8
Pérdida de down con yardas	
Bateo ilegal detrás de la línea de golpeo.....	12-5-1
Pase al frente ilegal trascendiendo línea de golpeo.....	8-1-2
Pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding).....	8-2-1
Patada ilegal detrás de la línea de golpeo.....	12-5-2
Balón colocado en la yarda uno	
Interferencia de pase del Equipo B en su propia zona de anotación y el lugar previo está fuera de su propia yarda dos..	8-5

Castigo de tiempo	
Actos para conservar tiempo.....	4-7-1
Infracciones por la defensiva, toque ilegal o interferencia con la recepción libre por la ofensiva o infracciones de parte de ambos equipos al finalizar cada mitad en una jugada en la cual termina el tiempo de juego (se extiende el cuarto).....	4-8-2
Castigos de repeticiones	
Infracción defensiva en una conversión (try) que falla	11-3-3
Infracciones dobles sin cambio de posesión.....	14-5-1
Castigos de anotaciones	
Conversión (try) otorgado	
Equipo B comete una infracción durante una conversión (try) que hubiese normalmente resultado en un safety	11-3-3
Touchdown otorgado	
Acto evidentemente desleal	12-3-4, 13-1-7
Infracciones repetidas por la defensiva para evitar la anotación.....	12-3-2
Safety	
Lugar de cobro para infracción de ofensiva detrás de la línea de gol.....	11-5-1, 14-2-2
Pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding) en la propia zona de anotación.....	8-2-1
Anotación no permitida	
Equipo infractor anota después de una infracción durante un down en el que el tiempo terminó en una mitad (sin extensión de tiempo).....	4-8-2(b)
Conversión (try) fallada	
Equipo A comete una infracción durante una conversión (try) que normalmente hubiese resultado:	
en la pérdida de un down o en un touchback	11-3-3
en pérdida del balón en el campo (no durante una patada) .	11-3-3
en que el Equipo B recupere el balón.....	11-3-3
Castigos de serie nueva	
Equipo B comete una infracción durante una jugada desde la línea de golpeo.....	14-1-2, Tema 5
Castigos combinados	
Pérdida de balón y 15 yardas	
Contacto prohibido contra un devolvedor de patada... 12-2-9(a)(6)	
Interferencia con una posible recepción libre.....	10-1-1
Touchback	
Interferencia con una recepción libre en la zona de anotación del equipo que recibe.....	10-1-1
Toque ilegal de una patada desde línea de golpeo dentro de la yarda cinco.....	9-2-3
Situaciones varias	
Safety	
Balón en posesión del equipo detrás o fuera del campo detrás de su propia línea de gol, si el ímpetu que envió el balón vino de un jugador de ese equipo.....	11-5-1

Patada de salida fuera del campo entre las líneas de gol	
Balón del equipo que recibe a 25 yardas del lugar de la patada .	6-2-3
Balón del equipo que recibe en el lugar interno donde el balón fue tocado por ellos en última instancia	6-2-3
Balón permanece declarado muerto	
Actos que retrasan el partido	4-6-4
Centrar antes de que los oficiales se coloquen en sus posiciones normales.....	4-6-5(b)
Balón declarado muerto inmediatamente	
Cometer actos deliberados para consumir tiempo restante ...	4-7-1
Cualquier patada que toque los postes o travesaño del equipo que recibe a menos que anote un gol de campo.....	6-1-5(c), 9-4-2, 11-6-2(d)
Jugadores del equipo que patean avanzan tras recuperar una patada desde la línea de golpeo a menos que estén detrás de la línea.....	9-3-1, 9-3-2
Jugadores del equipo que patean recuperan patada libre ...	6-1-4(d)
Oficiales suenan silbato	7-2-1(m)
Recepción tras señal de recepción libre.....	10-2-3
Castigo cobrado desde la línea de gol	
Corredor cruza la línea de gol del oponente y el lugar del cobro de la infracción del compañero durante la corrida está detrás de la línea de gol del equipo a la defensiva.....	14-2-2
Lugar de cobro detrás de la línea de gol del otro equipo.....	14-2-2
Castigo cobrado en la patada libre siguiente	
Falta personal, infracción de conducta antideportiva o acto evidentemente desleal cometido durante una jugada de anotación del oponente	14-2-3

Señales de los oficiales



1

TOUCHDOWN, GOL DE CAMPO, o PUNTO EXTRA/CONVERSIÓN EXITOSA

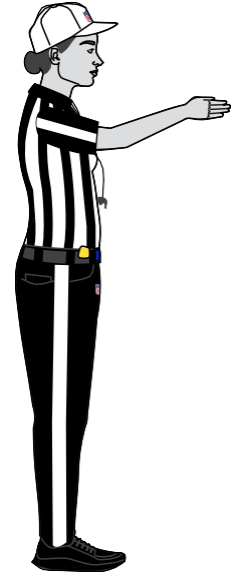
Ambos brazos extendidos sobre la cabeza.



2

SAFETY

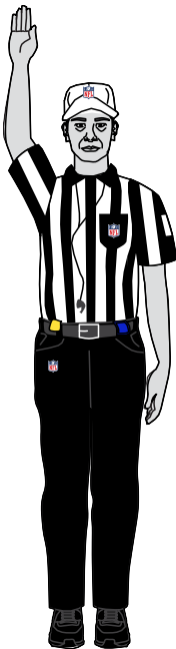
Palmas juntas sobre la cabeza.



3

PRIMERA OPORTUNIDAD (DOWN)

Un brazo apunta hacia línea de gol defensiva.



4

RUIDO DE LA AFICIÓN, BALÓN DECLARADO MUERTO, o ZONA NEUTRAL ESTABLECIDA

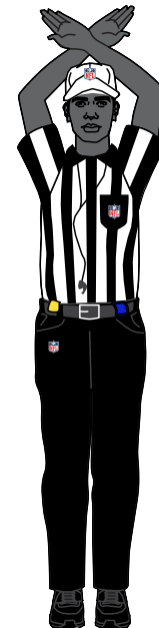
Un brazo sobre la cabeza con mano abierta. Con puño cerrado: **cuarta oportunidad (down)**.



5

BALÓN TOCADO/PATEADO/ BATEADO ILEGALMENTE

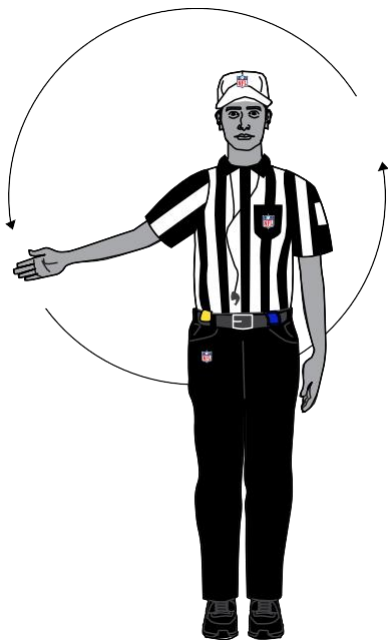
Toque de yemas de dedos en ambos hombros.



6

TIEMPO FUERA

Manos cruzadas sobre la cabeza. Misma señal seguida por el colocar una mano sobre la gorra: **tiempo fuera del oficial**. Misma señal seguida por un brazo girando al costado: **Touchback**.



7

NO HAY TIEMPO FUERA o TIEMPO DENTRO CON SILBATAZO

Brazo gira simulando manos del reloj.



8

RETRASO DE JUEGO OFENSIVA/DEFENSIVA o TIEMPO FUERA DE MÁS

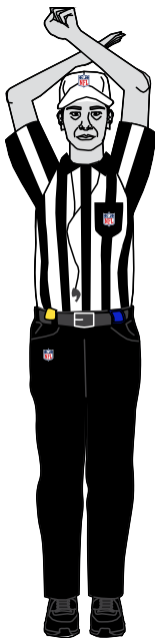
Brazos cruzados.



9

SALIDA EN FALSO, FORMACIÓN ILEGAL, PATADA INICIAL/TRAS UN SAFETY FUERA DEL CAMPO, o JUGADOR DE EQUIPO QUE PATEA FUERA DEL CAMPO VOLUNTARIAMENTE DURANTE DESPEJE

Antebrazos girando horizontalmente frente al cuerpo.



10

FALTA PERSONAL

Una muñeca pegándole a la otra sobre la cabeza. Misma señal seguida por vaivén de pierna: **rudeza al pateador**.

Misma señal seguida por vaivén de brazo extendido hacia arriba: **rudeza al pasador**.

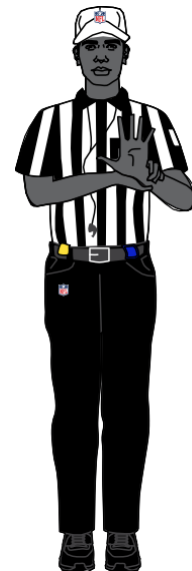
Misma señal seguida por gesto de sujetar máscara: **máscara**.



11

SUJETAR

Tomar una muñeca, con mano abierta hacia el frente, a la altura del pecho.



12

USO ILEGAL DE MANOS, BRAZOS O CUERPO

Sujetar una muñeca, con mano abierta hacia el frente, a la altura del pecho.



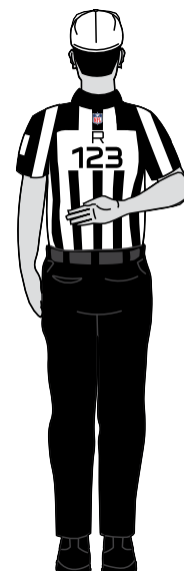
13

CASTIGO DECLINADO, PASE INCOMPLETO, FIN DE LA JUGADA o GOL DE CAMPO FALLADO
Manos entrecruzadas en plano horizontal.



14

PASE MALABAREADO Y LUEGO ATRAPADO FUERA DEL CAMPO
Subir y bajar de manos frente al pecho (después de la señal de pase incompleto).



15

PASE HACIA EL FRENTE O ADELANTADO ILEGAL
Una mano moviéndose tras espalda seguida por señal de pérdida de down (23), de ser apropiado.



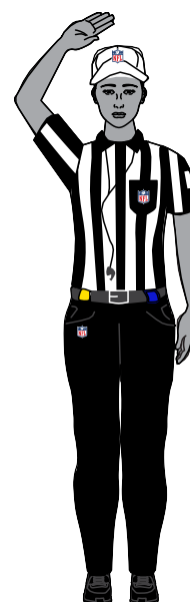
16

PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO
Brazos paralelos cruzan el cuerpo en plano diagonal. Seguido por señal de pérdida de down (23).



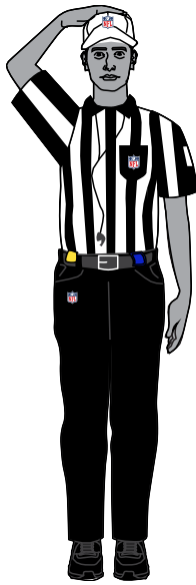
17

INTERFERENCIA DE UN PASE HACIA EL FRENTE o UNA RECEPCIÓN LIBRE
Manos abiertas y verticales que se extienden hacia adelante desde los hombros.



18

SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE INVÁLIDA
Una mano ondeada sobre la cabeza.



19

**RECEPTOR INELEGIBLE o
JUGADOR INELEGIBLE DEL
EQUIPO QUE PATEA MÁS
ALLÁ DE LA LÍNEA DE
GOLPEO**

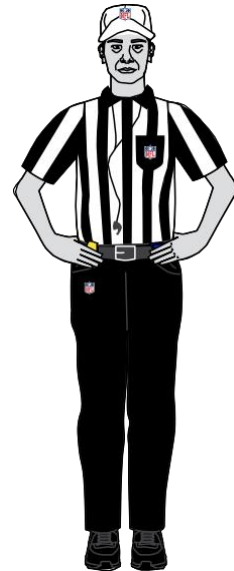
Mano derecha tocando el tope
de la gorra.



20

CONTACTO ILEGAL

Una mano abierta extendida al
frente.



21

**FUERA DE LUGAR, INVASIÓN O
INFRACCIÓN DE ZONA
NEUTRAL**

Manos en las caderas.



22

**MOVIMIENTO ILEGAL
DURANTE EL CENTRO**
Arco horizontal con una
mano.



23

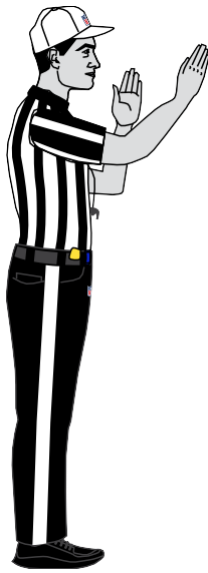
**PÉRDIDA DE
OPORTUNIDAD (DOWN)**
Ambas manos tras la
cabeza.



24

**INTERFERENCIA ENRELAZADA,
EMPUJANDO o AYUDANDO AL
CORREDOR**

Empujar manos hacia el frente con
brazos descendientes.



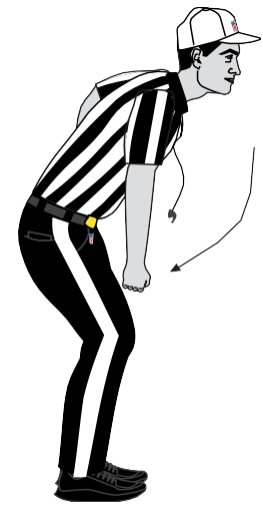
25

TOCANDO UN PASE HACIA EL FRENTE O UNA PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO
Movimiento diagonal de una mano cruzando la otra.



26

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA
Brazos extendidos, palmas hacia el suelo.



27

BLOQUEO DE CORTE (ILLEGAL CUT BLOCK)

Ambas manos impactando el muslo.

BLOQUEO ILEGAL BAJO LA CINTURA (ILLEGAL BLOCK BELOW THE WAIST)

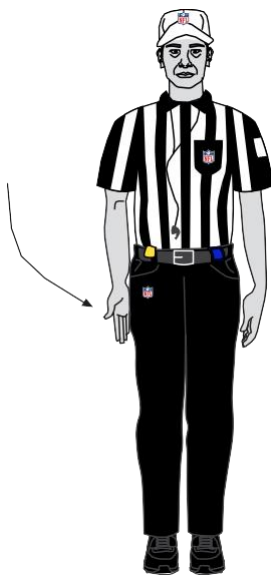
Ambas manos pegando los costados de los muslos precedido por la señal de falta personal (10).

BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK)

Ambas manos pegando los costados de los muslos precedido por la señal de falta personal (10).

BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING)

Una mano pegando pantorrilla precedido por la señal de falta personal (10).



28

BLOQUEO ILEGAL PARALELO A LA LÍNEA DE GOLPEO (CRACKBACK)

Golpe de la mano derecha abierta contra el muslo precedido por la señal de falta personal (10)



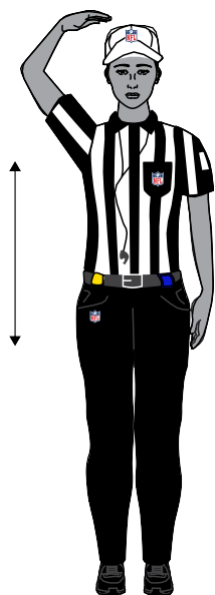
29

JUGADOR EXPULSADO
Señal de expulsión.



30

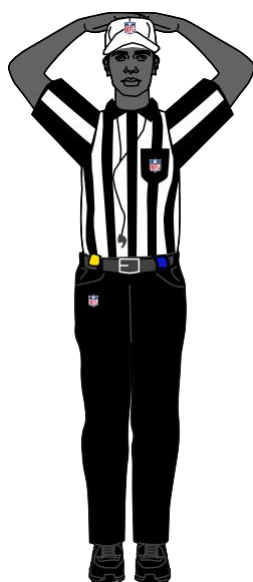
ZANCADILLA (TRIPPING)
Topes repetitivos del pie derecho en la parte trasera del talón izquierdo.



31

**PASE HACIA EL FRENTE
INATRAPABLE**

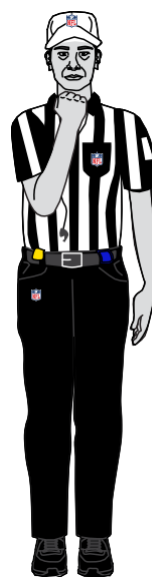
Palma derecha paralela al suelo sobre la cabeza, movida en vaivén.



32

**SUSTITUCIÓN ILEGAL, MÁS DE 11
JUGADORES EN LA REUNIÓN
OFENSIVA o DEMASIADOS
JUGADORES EN EL CAMPO**

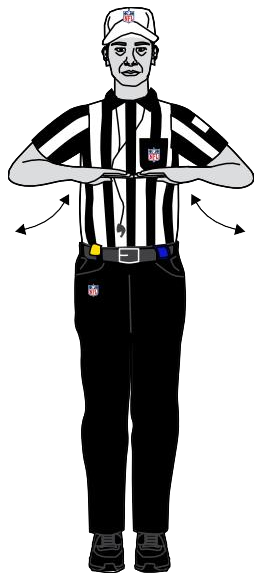
Ambas manos sobre la cabeza.



33

MÁSCARA

Sujetar la máscara con una o dos manos.



34

**CAMBIO DE POSICIÓN o
MOVIMIENTOS ILEGALES
(SHIFT)**

Arcos horizontales con ambas manos.



35

**RESTAURAR EL
RELOJ DE LA JUGADA
A 25 SEGUNDOS**

Subir y bajar un brazo verticalmente.



36

**RESTAURAR EL
RELOJ DE LA JUGADA
A 40 SEGUNDOS**

Subir y bajar ambos brazos verticalmente.

TABLA DE CÓDIGOS DE INFRACCIONES

CASTIGO	CÓDIGO DE INFRACCIÓN	CASTIGO	CÓDIGO DE INFRACCIÓN
Bateo ilegal (Illegal Bat)	BAT	Invasión (Encroachment)	ENC
Bloqueo bajo (Low Block)	LBL	Jalar por el cuello (Horse Collar)	HC
Bloqueo de corte ilegal (Illegal Cut)	ICU	Jugador fuera del campo en una patada (Player Out of Bounds on Kick)	POK
Bloqueo doble ilegal (Chop Block)	CHB	Máscara (Facemask)	FMM
Bloqueo ilegal arriba de la cintura (Illegal Block Above the Waist)	IBW	Movimiento ilegal (Illegal Motion)	ILM
Bloqueo ilegal entre dos jugadores (Illegal Double Team Block)	IDT	Movimientos ilegales (Illegal Shift)	ISH
Bloqueo ilegal hacia la línea (Illegal Peel Back)	IPB	Pase ilegal hacia el frente (Illegal Forward Pass)	IFP
Bloqueo ilegal paralelo a la línea (Illegal Crackback)	ICB	Pase ilegalmente lanzado al suelo (Intentional Grounding)	ING
Bloqueo ilegal por el lado ciego (Illegal Blindside Block)	BLI	Pase inelegible al frente (Ineligible Downfield Pass)	IDP
Bloqueo por la espalda (Clipping)	CLP	Patada de salida fuera del campo (Kickoff Out of Bounds)	KOB
Burlarse (Taunting)	TAU	Patada inelegible al frente (Ineligible Downfield Kick)	IDK
Conducta antideportiva (Unsportsmanlike Conduct)	UNS	Patear ilegalmente un balón libre (Illegal Kick/Kicking Loose Ball)	KIK
Contacto con el pateador (Running into the Kicker)	RNK	Retraso de juego (Delay of Game)	DOG
Contacto ilegal (Illegal Contact)	ICT	Retraso de juego defensivo (Defensive Delay of Game)	DOD
Cuña ilegal (Illegal Wedge)	WED	Retraso de patada de salida (Delay of Kickoff)	DOK
Demasiados jugadores en el campo por la defensiva (Defensive Too Many Men on Field)	DTM	Rudeza al pasador (Roughing the Passer)	RPS
Demasiados jugadores en el campo por la ofensiva (Offensive Too Many Men on Field)	OTM	Rudeza al pateador (Roughing the Kicker)	RRK
Empujar o jalar/halar (Leverage)	LEV	Rudeza innecesaria (Unnecessary Roughness)	UNR
Entrega en mano hacia adelante ilegal (Illegal Forward Handoff)	IFH	Salida en falso (False Start)	FST
Expulsión (Disqualification)	DSQ	Saltar (Leaping)	LEA
Formación ilegal (Illegal Formation)	ILF	Señal de recepción libre inválida (Invalid Fair Catch Signal)	IFC
Fuera de lugar en una patada libre (Offside on Free Kick)	OFK	Sujetar por la defensiva (Defensive Holding)	DH
Fuera de lugar por la defensiva (Defensive Offside)	DOF	Sujetar por la ofensiva (Offensive Holding)	OH
Fuera de lugar por la ofensiva (Offensive Offside)	OOF	Sustitución ilegal (Illegal Substitution)	ILS
Infracción de la zona neutral (Neutral Zone Infraction)	NZI	Toque ilegal - pase (Illegal Touch—pass)	ITP
Interferencia en recepción de una patada (Kick Catch Interference)	KCI	Toque ilegal - patada (Illegal Touch—Kick)	ITK
Interferencia en recepción libre (Fair Catch Interference)	FCI	Uso del casco (Use of Helmet)	UOH
Interferencia de pase defensiva (Defensive Pass Interference)	DPI	Uso ilegal de manos (Illegal Use of Hands)	ILH
Interferencia de pase ofensiva (Offensive Pass Interference)	OPI	Zancadilla (Tripping)	TRP

CÓDIGOS DE ABREVIATURAS DE EQUIPOS

Arizona Cardinals	ARZ	Kansas City Chiefs	KC
Atlanta Falcons	ATL	Los Angeles Chargers	LAC
Baltimore Ravens	BLT	Los Angeles Rams	LA
Buffalo Bills	BUF	Miami Dolphins	MIA
Carolina Panthers	CAR	Minnesota Vikings	MIN
Chicago Bears	CHI	New England Patriots	NE
Cincinnati Bengals	CIN	New Orleans Saints	NO
Cleveland Browns	CLV	New York Giants	NYG
Dallas Cowboys	DAL	New York Jets	NYJ
Denver Broncos	DEN	Philadelphia Eagles	PHI
Detroit Lions	DET	Pittsburgh Steelers	PIT
Green Bay Packers	GB	San Francisco 49ers	SF
Houston Texans	HST	Seattle Seahawks	SEA
Indianapolis Colts	IND	Tampa Bay Buccaneers	TB
Jacksonville Jaguars	JAX	Tennessee Titans	TEN
Las Vegas Raiders	LV	Washington Football Team	WAS

A	
Acreditaciones en la banca (Bench credentials)	58
Activando el reloj de juego (Starting the game clock)	13-14
Acto evidentemente desleal (Palpably unfair act)	57-59
Actos extraordinariamente desleales (Extraordinarily unfair acts)	73
Actos para hacer tiempo (Actions to conserve time)	17
Alto total (Complete stop)	31
Amenaza antes del partido (Pre-game threat)	73
Anotaciones (Scoring)	45
Apariencia (Appearance)	21-22, 24
Área de la bolsa de posesión (Pocket area)	10
Áreas fuera del campo y de las bancas (Non-bench areas)	1
Áreas restringidas (Restricted areas)	58
Artículos de color similar al balón (Colored like football)	23
Artículos desgarrados (Torn items)	23
Autoridad de la liga (League authority)	73
Autoridad del Comisionado (Commissioner authority)	73
Autoridad del réferi (Referee's authority)	76
Avance máximo (Forward progress)	6
B	
Bajo centro (Under center)	31
Balón (Ball)	3
Balón cruza la línea de gol (Ball crosses goal line)	41
Balón en juego (Ball in play)	4, 17
Balón en juego después de una recepción libre (Ball in play after fair catch)	44
Balón en juego tras un safety (Ball in play after safety)	47
Balón libre (Loose ball)	4, 8-9
Balón muerto (Dead Ball)	4, 29
Balón soltado (fumble) con toda intención (Intentional fumble)	4, 33
Balón suelto (Fumble)	4, 33, 37, 63, 67
Balón suelto (fumble) después de la pausa de los dos minutos (Fumble after two-minute warning)	38
Balón suelto (fumble) en cuarto down (Fourth-down fumble)	38
Balón toca a un oficial (Ball touches official)	30
Balón toca el suelo (Ball touches ground)	33, 67
Balón tocado pero no atrapado (Muff)	4, 43
Balón tocado pero no atrapado intencionalmente (Intentional muff)	43
Balón vivo (Live ball)	4
Bancas (Benches)	2
Base (Tee)	8, 47
Bateo (Bat)	5, 9, 40
Bateo ilegal (Illegal bat)	57
Bloqueado hacia la patada (Blocked into kick)	40
Bloquear (Blocking)	5, 49

Bloquear bajo la cintura (Blocking below the waist)	5, 36, 39, 51
Bloqueo bajo ilegal (Illegal low block)	51
Bloqueo de corte ilegal (Illegal cut block)	36, 51
Bloqueo doble (Double-team)	27
Bloqueo doble ilegal (Illegal chop block)	51
Bloqueo ilegal hacia la línea (Illegal peel back block)	51
Bloqueo ilegal paralelo a la línea (Illegal crackback)	51
Bloqueo ilegal por el lado ciego (Illegal blindside block)	52
Bloqueo ilegal por la espalda (Illegal block in the back)	5
Bloqueo por la espalda (Clipping)	5
Bloqueos durante las patadas (Blocking during kick)	39
Burlarse (Taunting)	7, 64
C	
Caja (Tackle box)	11
Cambio de cancha (Change of goals)	13
Campo de juego (Field of play)	6
Capitanes (Captains)	13, 75
Casco (Helmet)	21-24, 53
Casco como un arma (Helmet as a weapon)	55
Castigo (Penalty)	9
Centrador (Snapper)	9
Centro (Snap)	9
Centro ilegal (Illegal snap)	32
Chaleco protector de costillas (Rib protectors)	22
Cinta (Tape)	22
Cobro del castigo (Penalty enforcement)	60
Cobros especiales (Special enforcement)	61
Color de los guantes (Glove color)	23
Combinación de castigos (Combination penalty)	60
Conducta antideportiva (Unsportsmanlike conduct)	15, 20, 55, 57
Conducta de los jugadores (Player conduct)	49
Conducta del personal que no juega (Non-player conduct)	58
Contacto con el pateador (Running into the kicker)	54
Contacto con el casco (Contact with the helmet)	52-54
Contacto con el devolvedor de patada (Contact with kick returner)	51
Contacto en la zona de clipping (Close line play)	5
Contacto físico con un oficial del partido (Physical contact with game official)	55
Contacto ilegal (Illegal contact)	35-36
Contacto incidental (Incidental contact)	36
Contacto legal con receptor elegible (Legal contact with eligible receiver)	35
Control	4-5, 9, 30
Control del campo de juego (Field control)	73
Corredor (Runner)	10
Cuadrilla de cadeneros (Chain crew)	2

Cuña ilegal (Illegal wedge)	27, 28, 63
D	
Dar rodillazo al oponente (Kneeing opponent)	55
Decisión aprobada (Approved ruling)	4
Declinación de castigos (Refusal of penalties)	60
Defensiva (Defense)	11
Dentro del campo de juego (Inbounds)	8
Derecho de paso (Right of way)	43
Desafío de los entrenadores (Coaches' challenge)	66
Desafío de un cobro de los oficiales (Replay challenge)	16, 30, 69
Desconcentrar al pateador (Freezing the kicker)	15, 56
Descuento de 10 segundos en el reloj (10-second runoff)	14-17, 67
Deslizamiento (Sliding)	29
Despeje (Punt)	8, 36, 39
Dimensiones del campo de juego (Field dimensions)	1
Down (oportunidad) (down)	5, 6
Down de línea de golpeo (Scrimmage down)	6
Down de patada libre (Free kick down)	13
Duración de los tiempos fuera (Length of timeouts)	14
E	
Elección de castigos (Choice of penalties)	60
Emergencias (Emergencies)	73
Empellón (Chuck)	5
Entregando el balón al frente (Handing ball forward)	38
Entregar el balón en mano (Handing the ball)	9
Entrelazar extremidades (Interlocking)	32, 50
Equipo o equipamiento (Equipment)	16
Equipo opcional (Optional equipment)	23
Expulsado (Disqualified)	5, 72
Extensión de un período (Extension of a period)	44
F	
Falta personal (Personal Foul)	55, 61
Fechas y sedes alternas (Alternate dates, sites)	73
Fin de la patada (End of the kick)	27
Fin de un período (End of a quarter)	16, 21
Formación de patada libre (Free kick formation)	26
Formación del equipo defensivo-patada desde la línea de golpeo (Defensive team formation-scrimmage kick)	39
Formación escopeta (Shotgun)	31
Formación ilegal (Illegal formation)	26
Forzado fuera del campo de juego (Carried out of bounds)	34
Fuera de lugar (Offside)	8, 31
Fuera del campo de juego (Out of bounds)	32, 44
Fundas (Pants)	22
G	
Gol de campo (Field goal)	6, 46

Gol de campo exitoso (Successful field goal)	8, 16, 61
Goles de campo fallados (Missed field goals)	46
Golpear a un oponente (Striking opponent)	55
Guardar el balón hacia su cuerpo (Tuck)	9
H	
Hombreras (Pads)	22-23, 55
I	
Identificación comercial (Commercial identification)	24
Ímpetu (Impetus)	7
Informando un cambio de posición (Reporting change of position)	21
Infracción (Foul)	7, 15-16
Infracción cometida durante jugada de pase (Foul committed during passing play)	62
Infracción de balón declarado muerto (Dead ball foul)	64
Infracción de zona neutral (Neutral zone infraction)	8, 30, 31
Infracción después de un cambio de posesión (Foul after change of possession)	60
Infracción detrás de una línea de gol (Foul behind goal line)	61
Infracción doble (Double foul)	60, 64
Infracción doble con cambio de posesión (Double foul with change of possession)	65
Infracción doble sin cambio de posesión (Double foul without change of possession)	65
Infracción durante un balón suelto (fumble) (Foul during a fumble)	63
Infracción durante un pase hacia atrás (Foul during backward pass)	63
Infracción durante una anotación (Foul during a score)	61
Infracción durante una carrera previo a un cambio de posesión (Foul during run before change of possession)	62
Infracción durante una patada desde la línea de golpeo (Foul during scrimmage kick)	63
Infracción durante una patada libre (Foul during free kick)	63
Infracción entre downs (Foul between downs)	64
Infracción tras la posesión (Post-possession Foul)	10
Infracciones durante una conversión (try) (Fouls during a try)	46
Infracciones del personal que no juega (Non-player Fouls)	58
Infracciones múltiples (Multiple Fouls)	57, 60
Infracciones por ambos equipos (Fouls by both teams)	65
Intento de conversión (Try)	12, 45-46
Intento de provocar un fuera de lugar (Attempt to draw offside)	31
Intercepción (Interception)	5, 11
Interferencia con una recepción libre (Fair catch interference)	28, 43, 48
Interferencia de pase (Pass interference)	36-37
Interrupción en postemporada (Postseason interruption)	73
Intervalos (Intermission)	13, 65
Invasión (Encroachment)	8, 31
J	
Jersey (Camiseta)	19, 21-24

Juez de campo (Field Judge)	76
Juez de down (Down Judge)	76
Juez de fondo (Back Judge)	13, 76
Juez de línea (Line judge)	76
Juez lateral (Side Judge)	76
Jugada de carrera (Running Play)	10
Jugada de pase (Passing play)	9-10
Jugada de patada (Kick play)	10
Jugadas no revisables (Non-reviewable plays)	69
Jugadas revisables (Reviewable plays)	69
Jugador (Player)	10
Jugador fuera del campo de juego (Player out of bounds)	28, 68
Jugador inelegible avanzado (Ineligible player downfield)	35
Jugador suspendido (Suspended player)	11, 20
Jugadores en la reunión (Players in huddle)	19
Jurisdicción (Jurisdiction)	76
L	
Línea de golpeo (Line of scrimmage)	8
Líneas en el campo de juego (Field lines)	1
Líneas laterales (Sidelines)	6
Líneas restrictivas (Restraining lines)	8, 26
Liniero interior (Interior lineman)	30
Listo para jugar (Ready for play)	11, 30
Logos	22-24
M	
Marcas en el campo de juego (Field markings)	1
Máscara (Face protector)	22
Mecánicas (Mechanics)	76
Medias (Stockings)	22
Medio tiempo (Halftime)	13
Mensajes personales (Personal messages)	24
Método de cobro "tres y uno" (Three-and-one method)	61
Movimiento (Motion)	11, 31
Movimiento ilegal (Illegal motion)	32
Movimientos ilegales (Illegal shift)	31
Movimientos o cambio de formación (Shift)	11, 31
Muerte súbita (Sudden-death)	15, 18, 71
Muñequeras (Wristbands)	22, 24
N	
Numerados por posición (Numbered by position)	19
Numerales (Numerals)	19
Número de jugadores (Number of players)	19, 68
Número del down después del castigo (Number of down after penalty)	60
O	
Objetos duros (Hard objects)	23
Objetos protectores (Projecting objects)	23
Ofensiva (Offense)	11
Oficiales del partido (Game officials)	76
Oportunidad de atrapar una patada (Opportunity to catch a kick)	43

P	
Pañóletas o aditamentos para la cabeza (Headwear)	24
Parar el reloj (Stopping clock)	35
Parte frontal del balón (Forward part of ball)	30
Partido interrumpido (Interrupted game)	73
Pasador (Passer)	9, 33
Pase clavado retrasado (Delayed spike)	35
Pase completo (Completed pass)	33
Pase hacia atrás (Backward pass)	9, 37-38, 63
Pase hacia el frente (Forward pass)	9-11, 31-32
Pase ilegal e intencionalmente lanzado al suelo (Intentional grounding)	17, 27, 35, 43
Pase incompleto (Incomplete pass)	34
Pases ilegales (Illegal passes)	33, 68
Paso libre (Unimpeded)	31
Patada (Kick)	7
Patada de bote pronto (Drop kick)	7, 39, 44
Patada de lugar (Placekick)	8, 39
Patada de recepción libre (Fair catch kick)	8, 10, 14, 47
Patada de salida (Kickoff)	8, 13, 46
Patada desde la línea de golpeo (Kick from scrimmage)	29, 39-40, 63
Patada fuera del campo de juego (Kick out of bounds)	27
Patada ilegalmente tocada (Illegal touching of a kick)	28
Patada libre (Free kick)	27
Patear a oponentes (Kicking opponent)	55
Patear ilegalmente un balón (Illegally kicking ball)	57
Pausa de los dos minutos (Two-minute warning)	12
Pedido de repetición para revisión (Request for review)	66
Pérdida de down (Loss of down)	10
Periodo extendido (Period extended)	17
Personal que no juega en el campo (Non-player on field)	73
Posesión (Possession)	4
Posesión simultánea (Simultaneous possession)	5, 26
Posición de los jugadores en el momento del centro (Position of players at the snap)	32
Postes (Goal)	1-2
Postes de gol o verticales (Goal post)	1-2, 6, 41
Postura (Stance)	8, 30-31
Postura indefensa (Defenseless posture)	53
Primer toque (First touching)	17, 40-41, 48
Protestas de equipos (Club protests)	74
Punta desmontable para zapato de patear (Detachable kicking toe)	23
Punto básico (Basic spot)	7, 61
Punto de balón declarado muerto (Dead ball spot)	68
Punto de cobro (Enforcement Spot)	61
Punto del balón suelto (fumble) (Spot of the fumble)	38, 61, 63, 67-68
Punto siguiente (Succeeding spot)	7

Puntos de cobro (Spots of enforcement)	7, 41, 61
R	
Reanudación del partido (Game resumption)	73
Recepción de una patada libre (Catch of a free kick)	26
Recepción detrás de la línea (Catch behind line)	37-38
Recepción en la zona de anotación (End zone catch)	38-38
Recepción libre (Fair catch)	6, 44
Recepción simultánea (Simultaneous catch)	34, 41
Receptor elegible (Eligible receiver)	30
Receptor inelegible (Ineligible receiver)	32
Recuperación (Recovery)	4, 38-39
Recuperación detrás de la línea (Recover behind line)	38-39
Recuperación legal (Legal recovery)	38, 41
Regresando a la posición original (Returning to original position)	21
Reloj de juego (Game clock)	13-17, 57, 69
Reloj de jugada (Play clock)	4, 16
Repetición instantánea (Instant replay)	66
Responsabilidades (Responsibilities)	76
Resultados de un intento de conversión (try) (Results of a try)	45
Retirado (Withdrawn)	20
Retraso de juego (Delay of game)	16
Reunión (Huddle)	7, 19
Revisión por el réferi (Review by referee)	66
Rudeza al pasador (Roughing the passer)	53-54
Rudeza al pateador (Roughing the kicker)	54
Rudeza al sujetador (Roughing the holder)	55
Rudeza innecesaria (Unnecessary roughness)	52
S	
Safety	10
Salida en falso (False start)	30
Saltar (Leaping)	52
Señal de recepción libre inválida (Invalid fair catch signal)	43
Señal de recepción libre válida (Valid fair catch signal)	43
Serie de downs (Series of downs)	6, 30
Silbatazo erróneo (Erroneous whistle)	29
Situación de la defensiva (Defensive matchups)	20
Sujetador (Holder)	26, 55
Sujetar por la defensiva (Defensive holding)	36, 50
Sujetar por la ofensiva (Offensive holding)	48
Sustancias (Substances)	23
Sustitución ilegal (Illegal substitution)	17, 20
Substitute (Sustituto)	19
T	
Tackleada por el cuello (Horse-collar tackle)	55
Tacklear (Tackling)	37
Tacos de los zapatos (Cleats)	23
Tiempo (Timing)	13-18
Tiempo dentro (Time in)	11

Tiempo extra (Overtime)	71
Tiempo fuera (Timeout)	11
Tiempo fuera de más (Excess timeout)	14-15, 71
Tiempo fuera otorgado (Charged team timeout)	69
Tiempo oficial (Official time)	13
Tiempos fuera consecutivos por un equipo (Consecutive team timeouts)	14
Tiempos fuera permitidos (Timeouts allowed)	14
Tiempos fuera por lesión (Injury timeouts)	15
Toallas (Towels)	24
Toca los postes (Touches goal post)	41
Tocando detrás de la línea (Touching behind the line)	40
Toque ilegal de un pase hacia el frente (Illegal touching of a forward pass)	34
Toque legal (Legal touching)	34
Tornar la máscara (Turning facemask)	55
Touchback	11, 48
Touchdown	11, 45
U	
Umpire	20-21, 76
Uniforme (Uniform)	21
Uso de manos (Use of hands)	49
Uso ilegal de manos (Illegal use of hands)	49-50
Uso legal de manos (Legal use of hands)	50
V	
Vestimenta (Apparel)	22-24 (20-23)
Volado - lanzamiento de la moneda (Coin toss)	13, 75
Voluntariamente fuera del campo de juego (Voluntarily out of bounds)	40
Y	
Yarda por alcanzar (Line to gain)	6, 68
Z	
Zanadilla (Tripping)	11, 50
Zapatos (Shoes)	23
Zona de anotación (End zone)	6, 45
Zona neutral (Neutral zone)	8, 31